GRY VIDEO I KONSOLE

WRZESIEŃ 2007 / 09/2007

新 NEO PLUS

SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII + DS

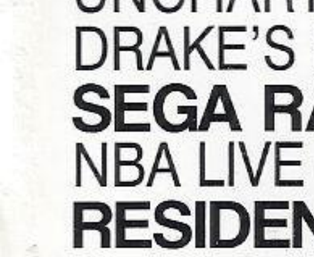
RECENZJE >
BIOSHOCK
ROGUE GALAXY
HEAVENLY SWORD
MEDAL OF HONOR
AIRBORNE
BLUE DRAGON
DUNGEONS
& DRAGONS TACTICS

W NUMERZE >
STRANGLEHOLD
FALLOUT 3
UNCHARTED:
DRAKE'S FORTUNE
SEGA RALLY
NBA LIVE 08
RESIDENT EVIL 5

EBI SMOLAREK I RONALDINHO PREZENTUJĄ

FIFA 08

JUŻ GRAMY NA PS2 I XBOKSIE 360



CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE >
RAPORT SPECJALNY

METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS >
KOJIMA POKAZUJE GRĘ

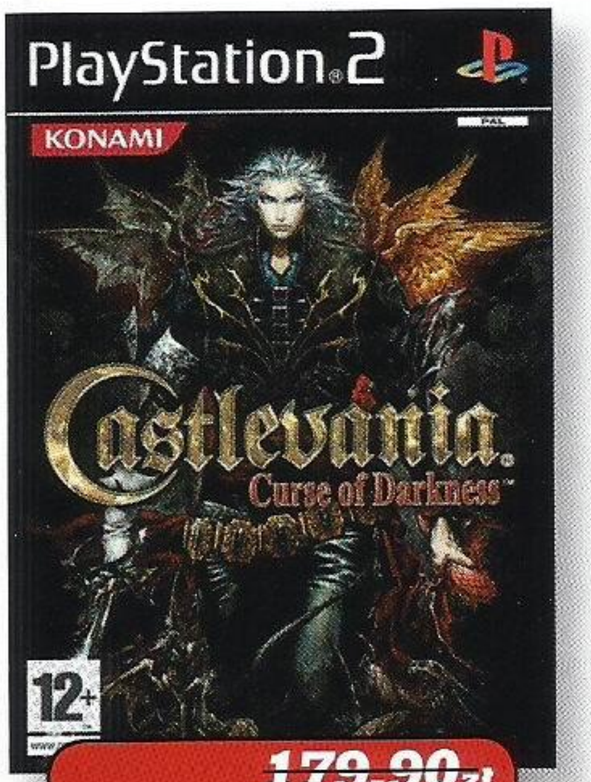
CENA: 8.99 zł (w tym 7% vat)

09

771505 820004

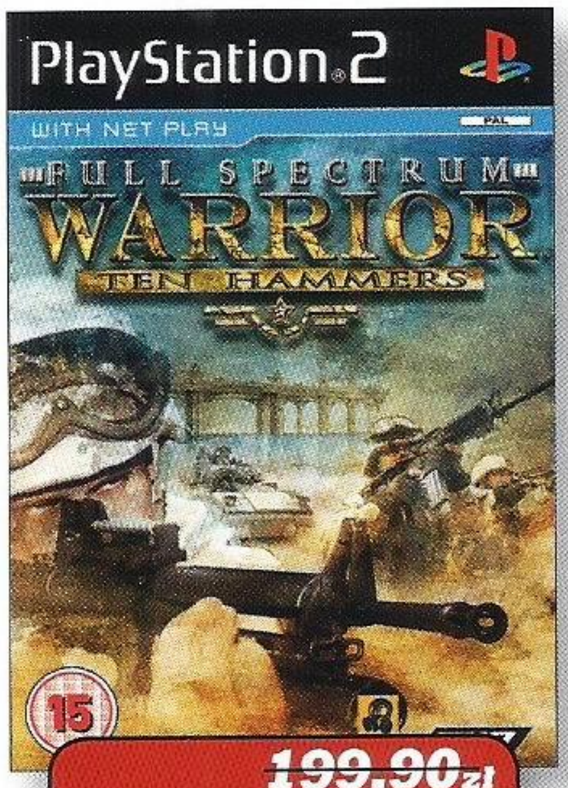
nr. 102 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

sklep.gram.pl



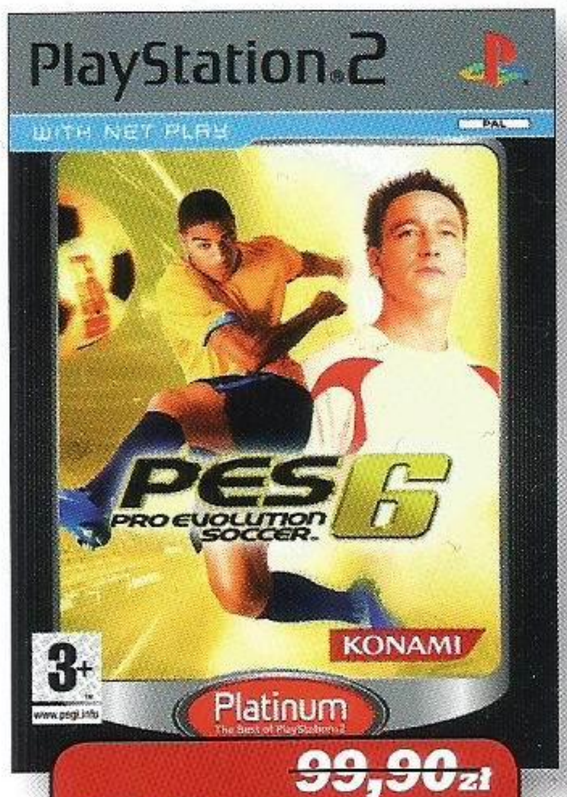
~~179,90 zł~~
59,90 zł

Castelvania Curse of Darkness



~~199,90 zł~~
59,90 zł

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

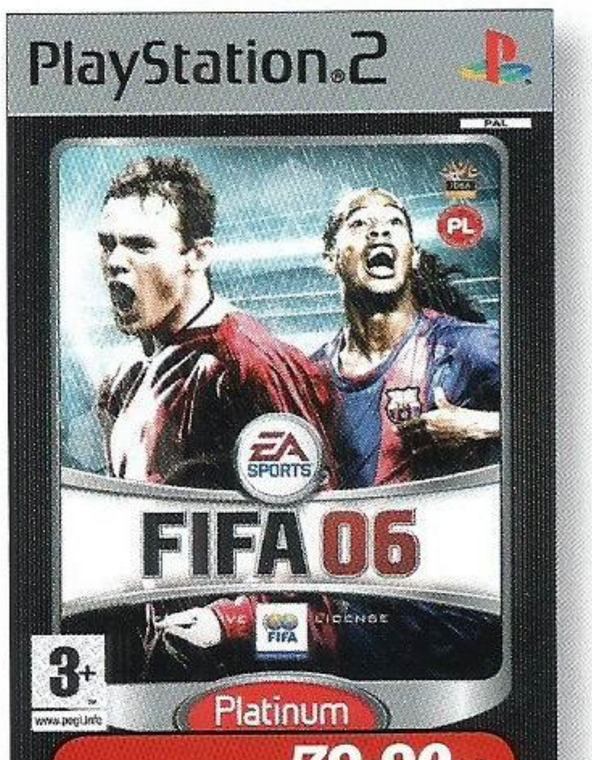


~~99,90 zł~~
59,90 zł

Pro Evolution Soccer 6 Platinum

~~79,90 zł~~
64,90 zł

Battelfield 2 Modern Combat Platinum

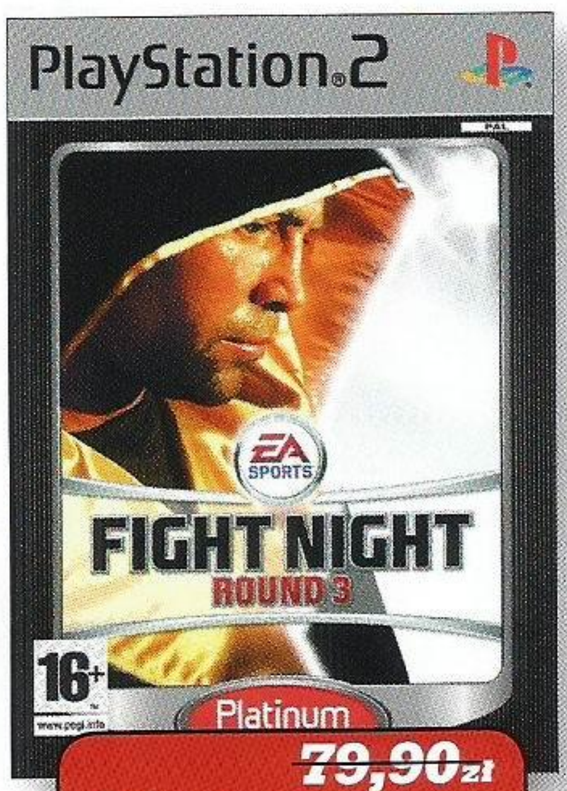


~~79,90 zł~~
64,90 zł

FIFA 06 Platinum

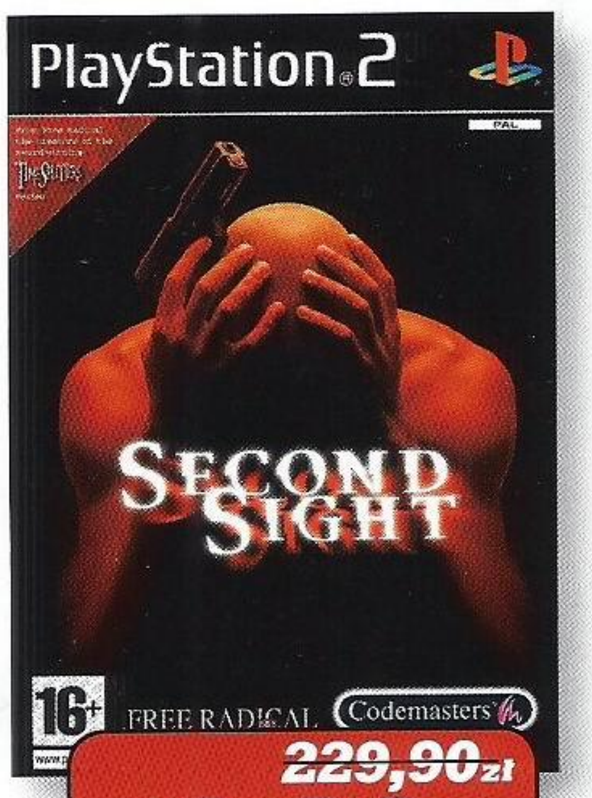
~~79,90 zł~~
64,90 zł

Need for Speed Most Wanted Platinum



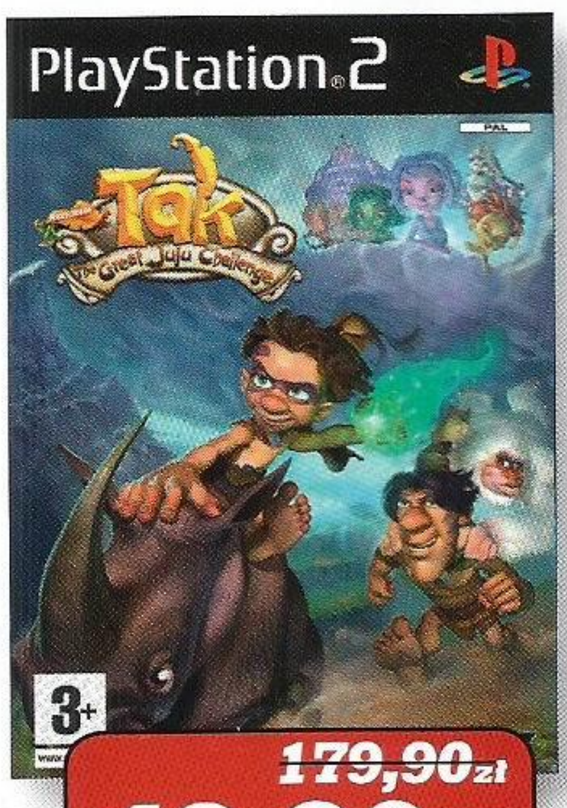
~~79,90 zł~~
64,90 zł

Fight Night Round 3 Platinum



~~229,90 zł~~
49,90 zł

Second Sight

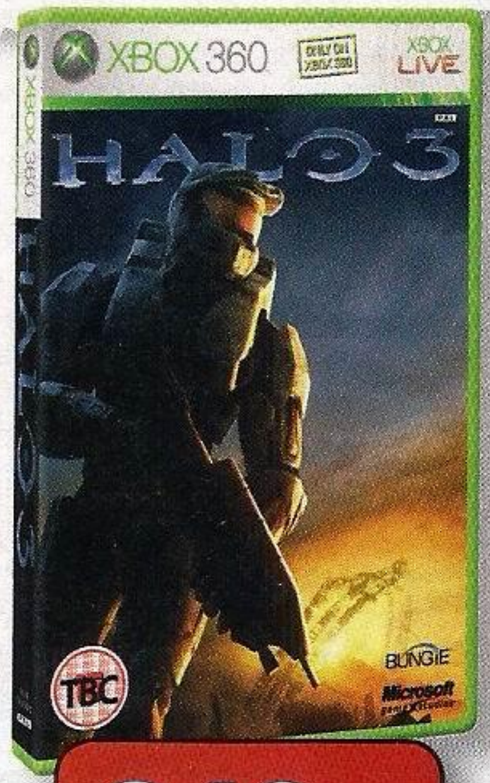


~~179,90 zł~~
49,90 zł

Tak 3

Promocja ograniczona ilościowo i czasowo

ZAMÓW PRZED Ppremierą
NAJWIĘKSZE HITY TEJ JESIENI!



249 zł

Halo 3

Halo 3 Legendary Edition

449 zł

Halo 3 Limited Collectioner Edition

299 zł

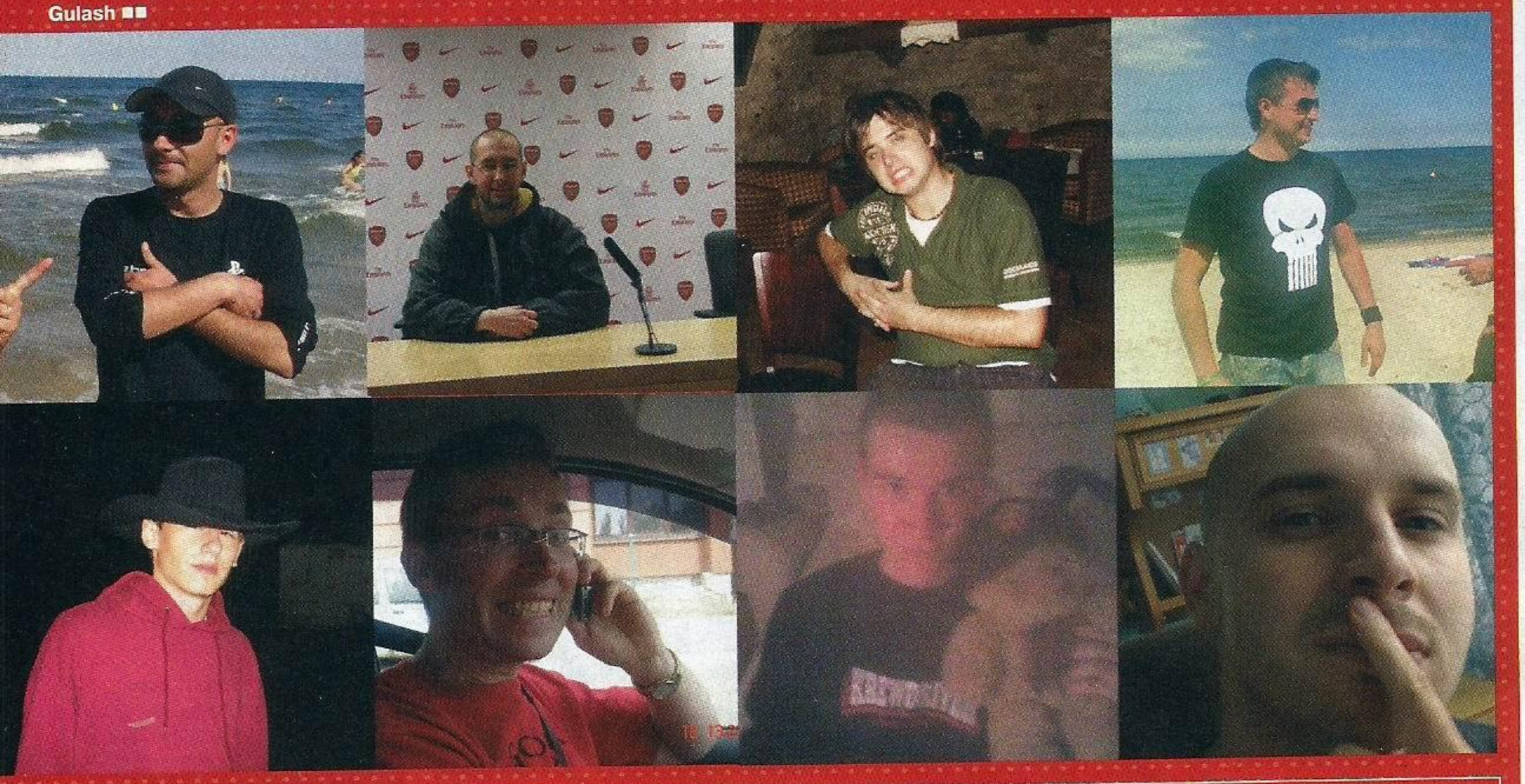
249 zł

PGR4

Strzał w **dziesiątkę**

Ciężko sobie wymarzyć lepszy początek jesiennej nawałnicy hitów...

Piłka nożna to nasz sport narodowy, więc z przyjemnością skorzystaliśmy z okazji, by przedpremierowo przyjrzeć się najnowszej edycji jednej z dwóch najpopularniejszych gier piłkarskich. Co prawda mieliśmy ochotę rzucić się od razu na obie, ale Konami nie dostarczyło nam na czas PES 2008. Tak czy inaczej, FIFA 08 nadal jest ulepszana – twórcy przygotowali wiele nowych i fajnych akcji, o których więcej w stosownym materiale.
Tradycyjnie wrzesień to początek wielkiej ofensywy wydawców. Zaczęło się od przepięknego Heavenly Sword, który wyznacza nowe kierunki rozwoju gier i udowadnia to, w co wielu powątpiewało – PS3 naprawdę ma Moc. Potem dla ochłody zanurzyliśmy się w zimnej toni Biohshocka, któremu wystawiamy najwyższą możliwą ocenę. Co prawda spodziewałem się, że dzieło Irrational Games będzie znakomitą grą, ale że zarobi dychę? A jednak. To naprawdę najlepsza gra fpp, jaka ukazała się w tym roku. Czy zawalczą z nim Halo 3 lub Call of Duty 4? Przekonamy się niebawem. Tej ostatniej grze też zresztą poświęcamy sporo miejsca. Na tym jednak nie kończy się temat strzelanek w nowym Neo Plus – zrecenzowaliśmy również najnowszą odsłonę Medal of Honor: Airborne, której next-genowa wersja wygląda naprawdę imponująco i jest bardzo dobrą propozycją dla tych, którym nadal nie znudziło się faszerowanie ołowiem nazistów i faszystów. A jeżeli macie dość huku wystrzałów, sprawdźcie dwie długo wyczekiwane gry jRPG – Rogue Galaxy na PlayStation 2 oraz Blue Dragon na X360. Warto.
W ostatniej chwili pojawiła się także informacja o obniżce cen Xboxa 360 w Polsce – oficjalna cena Core to 1149, zaś za Premium trzeba będzie zapłacić 1449 złotych. Ciągle dużo i mam nadzieję, że przed świętami będzie jeszcze taniej. Osobiście będę szczęśliwy widząc Core za 999 zł i mam nadzieję, że tak się właśnie stanie. W końcu święta to okres cudów, prawda?
Nie mniej elektryzująca wieść dobiegła nas z Epic, twórców Gears of War oraz silnika do gier Unreal Engine 3. Panie i Panowie – Epic zakupiło 50 procent udziałów w People Can Fly Adriana Chmielarza! Jak wieść niesie, szefostwo Epic zachwyciło się stworzonymi przez polską ekipę poziomami do sieciowego multi w pecetowej wersji GoWa i koniecznie chciało mieć takich zdolniachów wyłącznie dla siebie. Gratulacje PFC, naprawdę potraficie latać!
Za miesiąc kolejna porcja arcyciekawych materiałów – wreszcie dorwiemy się do opóźnionego (premiera w listopadzie), ale w dalszym ciągu grzejącego nas nielicho Mass Effecta oraz pogramy długo i namiętnie w Need For Speed: Pro Street. Będzie także relacja z Games Convention w Lipsku, na której pojawi się z pewnością sporo nowości. Spróbujemy też zaczaić się na Chmielarza i pogadać z nim chwilę, choć nie mogę obiecać, że uda się go dopaść...
Czytajcie i grajcie – do przeczytania za miesiąc w tym samym miejscu!
Gulash ■■



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
bitter lemon
Czasem dziwnie się to wszystko układa. Zamiast pracować, zagrywaliśmy się w nową Fifę na kamerze Pro, Heavenly Sworda i Bioshocka, od czasu do czasu wzucając nową betkę Uncharted i lata osiemdziesiąte Guitar Hero na dwa wiosła. Niestety, czas beztroski szybko minął, w wyniku czego piszę ten tekst dokładnie o 07:22 rano, a za półtorej godziny oddaję władzę w ręce Marcela i ruszam do Lipska na Games Convention. Prześpię całą drogę, ale co tam, warto było poszaleć :)

MARCIN SIKORA // Marcellus
nocna destylacja
Niektórzy to mają dobrze – grają sobie w Heavenly Swordy i inne Bioshocki oraz jeżdżą do Lipska oglądać najnowsze bajki, a inni muszą dniami i nocami gnębić spóźnialskich o ostatnie teksty, w których nadal brakuje istotnych drobiazgów. I fajnie.
Z drugiej piłki – pograłem trochę w nową Fifkę na X360 i muszę przyznać, że coś w sobie ma. Choćby Legię w aktualnym składzie, ale nie tylko. Mam nadzieję, że PES 2008 mnie nie zawiedzie, bo póki co nie wygląda najlepiej. Szkoda by było...

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
ten jeden raz
Raz zrobię wyjątek i zamiast pisać o grach gorąco pozdrowię kilka ważnych dla mnie osób: człowieka, który rozpoznał mnie na Creamfields (byłeś pierwszy!); ubermodów wierzących, że nasza praca ma sens; pub Moana z Kraka za muzę z Silenta i tolerowanie moich śpiewów; ekipę Hands-On Mobile i rodzinkę z Opolskiej, za którą tęsknię; Miki, co nasikała mi na łóżko (hej, to tylko kot!); Conkera, TomisHa, Jedyna i Ryo – przyjaciół, nie tylko konsolowych; Smoka – luv :*

KRZYŚ PAPLIŃSKI // Banan
amator aquapunka
Wydawało mi się, że parada zapowiedziowego ekshibicjonizmu, przez ostatni rok przewalająca się przez pisma i serwisy konsolowe na całym świecie, odsłoniła już wszystko to, czym Bioshock miał szokować. Że nie zaskoczy mnie ani Big Daddy, ani ociekająca klimatem lat dwudziestych stylistyka, ani wszędobylska woda, ani to, jak te wszystkie elementy zagrają zaserwowane na jednym talerzu... Och, jakże się myliłem. Można powiedzieć, że po dziesięciokroć.

Krzysztof Janicki// Kaxi
biologicznie zszokowany
No, no, takiego końca roku dawno nie było. Co miesiąc pojawi się przynajmniej kilka gier, które aspirują do otrzymania perfekcyjnej noty. Heavenly Sword, Bioshock, Halo, Metroid, Uncharted, Mario Galaxy i wiele innych. Które z nich rzeczywiście okażą się tak rewelacyjne? Neo Plus pokazało i pokaże, hehe. Obecnie mam maksymalną zajawkę na Bioshocka i coś mi się wydaje, że najlepsza gra z nich wylądowała właśnie teraz, w sierpniu. Taki mały paradoks, acz bardzo przyjemny.

Tomek Bykowski // Matt
night fever
Uwielbiam mój czas wolny! W ciągu tych beztroskich kilku godzin, przypadających w okolicach północy, mogę robić co dusza zapragnie – pod warunkiem, że nie zemdleję ze zmęczenia. Jeśli w sklepach pojawi się kiedyś poradnik pod tytułem „Jak pogodzić małżeństwo z graniem, pracą na kasie i pisaniem artykułów", autorem tej żenady będę najprawdopodobniej ja. Nadal twardo zbieram na PS3, Full HD i zestaw audio 7.1. Tylko jak go rozkręcić na maxa o trzeciej na ranem?

Krzysztof Tyszka // Ganon
łyso mi
Sierpień był miesiącem pełnym roboty, zabawy i grania, w takiej właśnie kolejności. Rogue Galaxy to z pewnością musowa pozycja dla fanów rolplejów. Mimo iż odczuwam wrodzony wstręt do wszelkiej maści dzisiejszych animowanych filmów, Ratatouille pozytywnie mnie zaskoczyło swym klasyczny podejściem do platformówek. Druga połowa wakacji to także nadrabianie zaległości w graniu i jaranie się nadchodzącymi tytułami. No, więc powodzenia w szkole! Pozdrawiam ekipę z Mazur!

PATRYK BUKOWIECKI // qsh
do want PS3
Redakcyjne spotkania i planowanie wielkich czynów do tego stopnia mi się udzieliły, że zachorowałem z wrażenia na anginę, czy inny syf. Gdy mówienie boli, trzeba zastanawiać się nad każdym słowem – dobra nauczka pokory dla takiego gaduły. Mam nadzieję, że głos mi wróci szybko – nigdy nie wiadomo, co i komu będzie trzeba powiedzieć... Proponuję jednak podziękować gremialnie R* za przełożenie GTA4 – ta jesień należeć będzie do Halo i Uncharted! Już nie mogę się doczekać.

A także: ANDRZEJ MĄDRZAK // Dr Max, TL // TL ;)

Numer 102 // **wrzesień** 2007
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //**gulash@neo-plus.pl**
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //**marcellus@neo-plus.pl**
Redaktor: Michał Mielcarek //**mielu@neo-plus.pl**
Newseditor: Patryk Bukowiecki //**qsh@neo-plus.pl**

Współpracują: Banan, Krzysztof Janicki, Łukasz Kurkowski, Szymon Maślak, Miłosz, Oskar Nowak, Adam Zdanowski, Adam H, Krzysztof Tyszka, Tomasz Bykowski, Kuba Głuszkiewicz
Hall Of Fame: Anek, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Vandal, Wicik.
Oprawa Graficzna: Independent Design Group
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Skrytka Pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-plus.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl
Telefon: (22) 716 87 98

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone.
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy.
Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

"We think it is likely that Take-Two had a contractual commitment to Sony that it would not favor competitor Microsoft by launching the Xbox 360 version of GTA IV prior to launching the PS3 version, and believe that any delay of the PS3 version necessitated a delay of the Xbox 360 version" – analityk Michael Pachter

GAME OVER
- **Rockstar:** Opóźnienie GTA IV to cios poniżej pasa. Tylko czyjego?
- **MP:** Rozmiar lokalny, mała selekcja, duży random. Bywało lepiej.
- **Wakacje:** Przynajmniej dla umundurowanych sierot po Łysku i naszej szkapie w jednym.

PRESS START
- **Wii:** właśnie zdobywa żółtą koszulkę.
- **X360:** Obniżka ceny dotarła także i do nas. Bioshock też. Słabe combo?
- **PS3:** Niebiański Miecz miał udowodnić i udowodnił. Keep it spinnin!

3+ www.pegi.info

XBOX 360. XBOX LIVE

PLAYSTATION 3

PSP

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

SRS SEGA RACING STUDIO

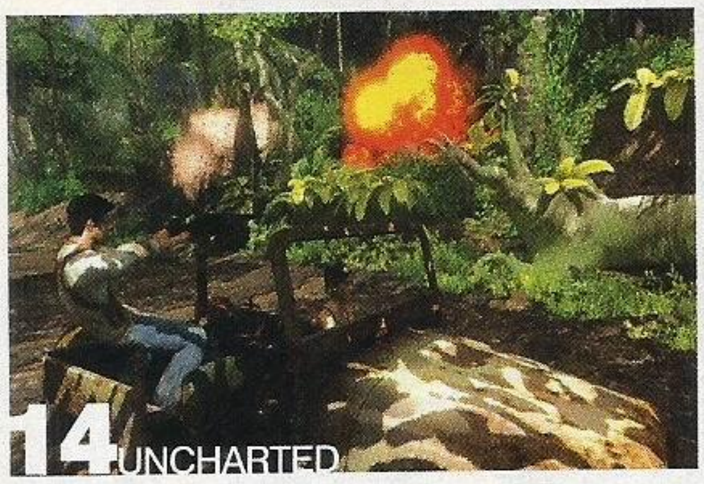
BUGBEAR ENTERTAINMENT

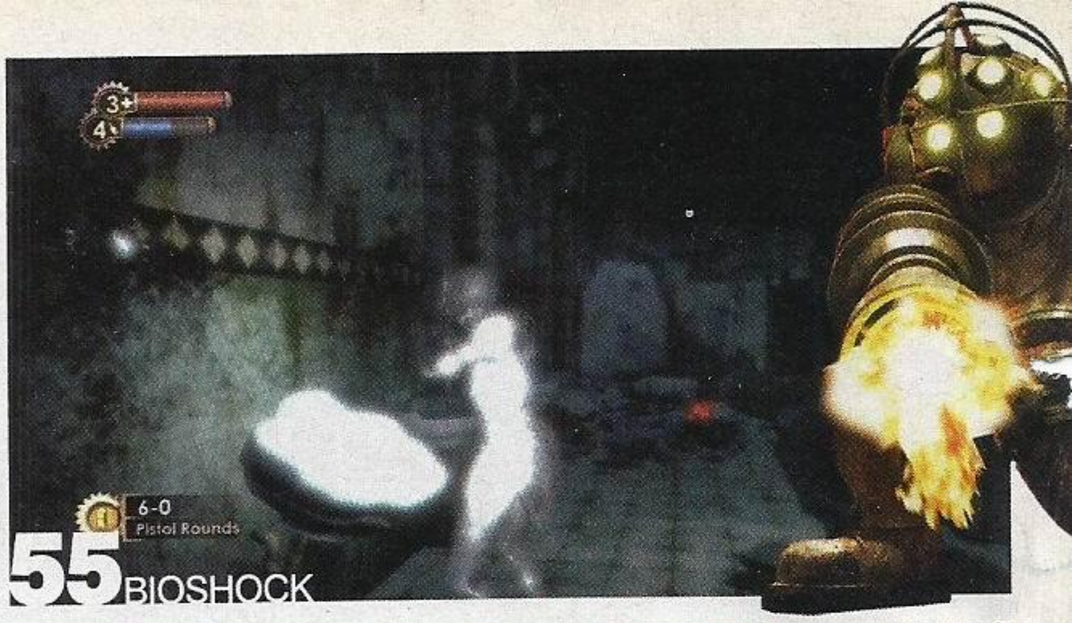
SEGA® www.sega-europe.com

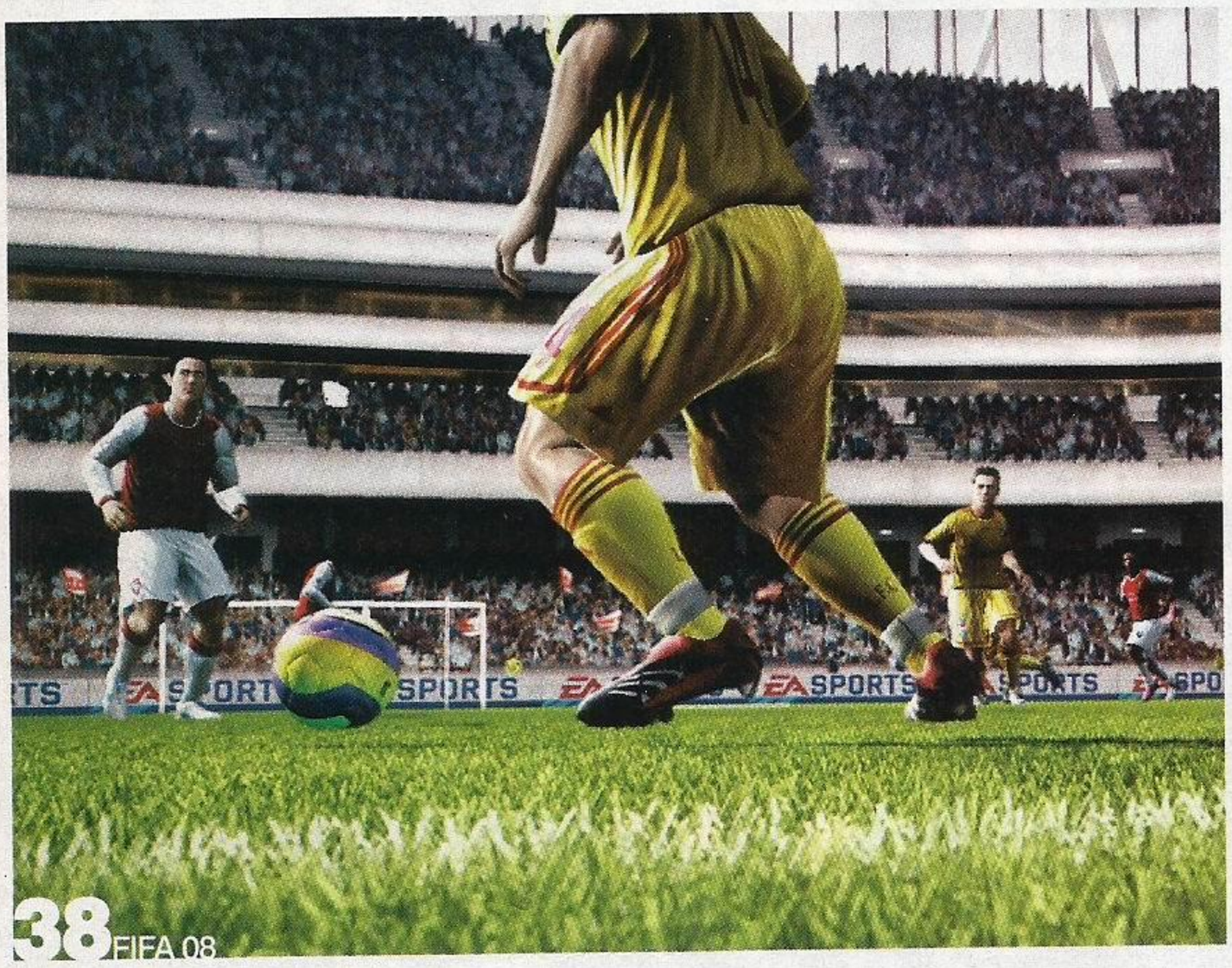
©SEGA. SEGA, logo SEGA i SEGA Rally są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie znaki handlowe użyte w tym materiale należą do swoich właścicieli. Ford Oval i nazwy własne są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi i licencjonowanymi przez Ford Motor Company. Wyprodukowane przez SEGA. www.ford.com. Logo Mobil i wszelkie jego odmiany są znakami handlowymi Exxon Mobil Oil lub jej oddziałów. Wyprodukowane i dystrybuowane przez SEGA za zgodą SKODA AUTO a.s. (www.skoda-auto.com). Prawa autorskie i prawo powielania znaków handlowych, próbek i modeli zapewnionych przez SKODA AUTO a.s. Wszelkie prawa zastrzeżone. „PS", „PLAYSTATION", „PS3", „PSP" i „UMD" są znakami handlowymi i zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, i loga Xbox, Xbox 360, Xbox Live są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi firmy Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone.

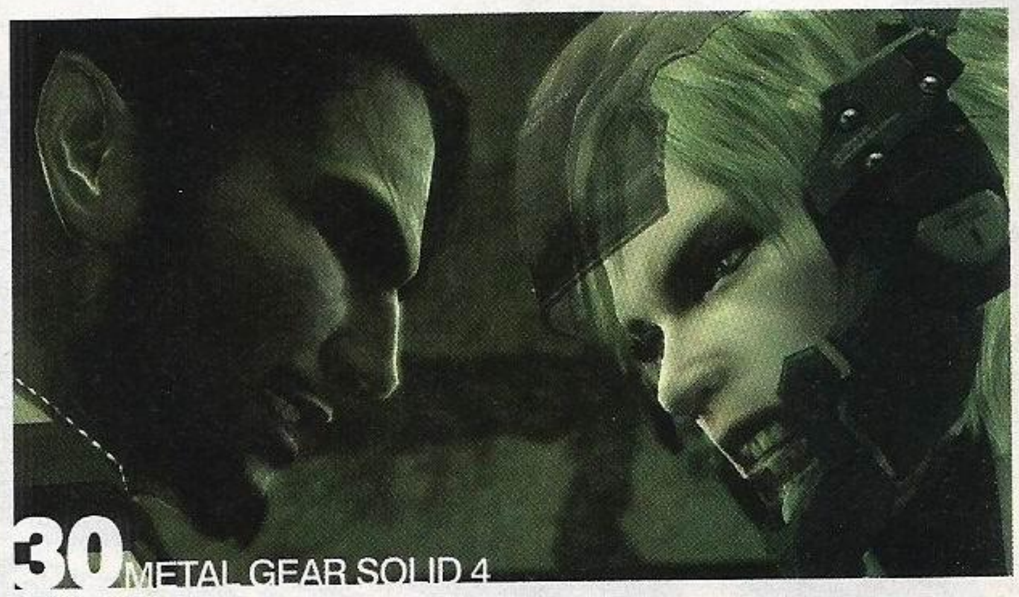
*Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

MENU // WRZESIEŃ 2007









SPECJAŁ

038> FIFA 08
„Halo Darku, halo Władku... Dobry wieczór państwu, witamy na Neo Plus Arena, gdzie właśnie rozgrywany jest pierwszy towarzyski mecz w FIFA 08 z udziałem Ebiego Smolarka!"

042> CALL OF DUTY 4
Podtytuł Modern Combat zobowiązuje – już niedługo postrzelamy sobie z nowoczesnych zabawek!

NEWSFLASH

010> XBOX FUN DAY
Relacja z wakacyjnej imprezy dla polskich fanów Xboxa.

011> SEGA RALLY
Na pełnej świni przez błoto i żwir. Już graliśmy!

014> UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE
Niewiarygodne jak ta gra pięknieje z miesiąca na miesiąc – ogrywamy kolejne demo przygód Drake'a!

018> RESIDENT EVIL 5
Nowy REs już na dwa lata przed premierą wzbudza wielkie emocje, szkoda tylko, że nie zawsze pozytywne...

022> FALLOUT 3
Tym razem Fallout napromieniuje również konsole.

024> NBA LIVE 08
Siatka czy cegła? Zapowiedź nowej koszykówki od EA.

028> SILENT HILL ORIGINS
To, że nowy Silent ukaże się na PSP, wcale nie znaczy, że dawka strachu będzie mniejsza! Już się baliśmy!

030> METAL GEAR SOLID 4
Świeże informacje, przypuszczenia i domysły o (prawie) na pewno ostatnim MGSie spod ręki Kojimy. Co robi „prawie"?

RECENZJE

047> DUNGEONS & DRAGONS TACTICS
048> MARIO PARTY 8
053> UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM
054> RATATOUILLE
055> BIOSHOCK
060> MEDAL OF HONOR AIRBORNE
062> BIG BRAIN ACADEMY FOR WII
063> SINGSTAR
064> HEAVENLY SWORD
068> MEET THE ROBINSONS
068> BIONICLE HEROES
069> GUITAR HERO: ROCKS THE 80's
070> ROGUE GALAXY
072> NARUTO: UZUMAKI CHRONICLES
073> GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2 //PS3
074> BLUE DRAGON
076> TRAUMA CENTER: SECOND OPINION
077> GUILTY GEAR JUDGEMENT
077> SURF'S UP
078> TOMB RAIDER ANNIVERSARY //PSP
078> ALIEN SYNDROME
078> PRACTICAL IQ
079> CRAZY TAXI: FARE WARS
080> CAPCOM PUZZLE LEAGUE
081> XYANIDE RESURRECTION

NEON

081> GDZIE TE EKIPY: CORE DESIGN
Tym razem okiem czytelnika.

081> MARTWE PIKSELE
Gry zaginione w akcji: Killing Day.

082> PES PARTY
Najlepsze zagrania i relacja z Oficjalnych Mistrzostw Polski.

083> POWRÓT BRIANA
Hastings nie daje Wam spać – kolejna polemika.

084> RETROSPEKCJA
Contra, Gryzor, Anal Probe... No, bez tego ostatniego.

085> DEKADA NEO+
Gulash wspomina starą szkołę.

086> PROJEKT MGS
MGS Online powrócił!

087> TRZEBA SZANOWAĆ PRZECIWNIKA
Wywiad z jednym z najlepszych polskich graczy w Forzę 2.

088> SYLWETKA MISTRZA
Tym razem niejaki Yazz.

089> REKLAMA DŹWIGNIĄ HANDLU
Felieton TLa o reklamach, grach i reklamach w grach.

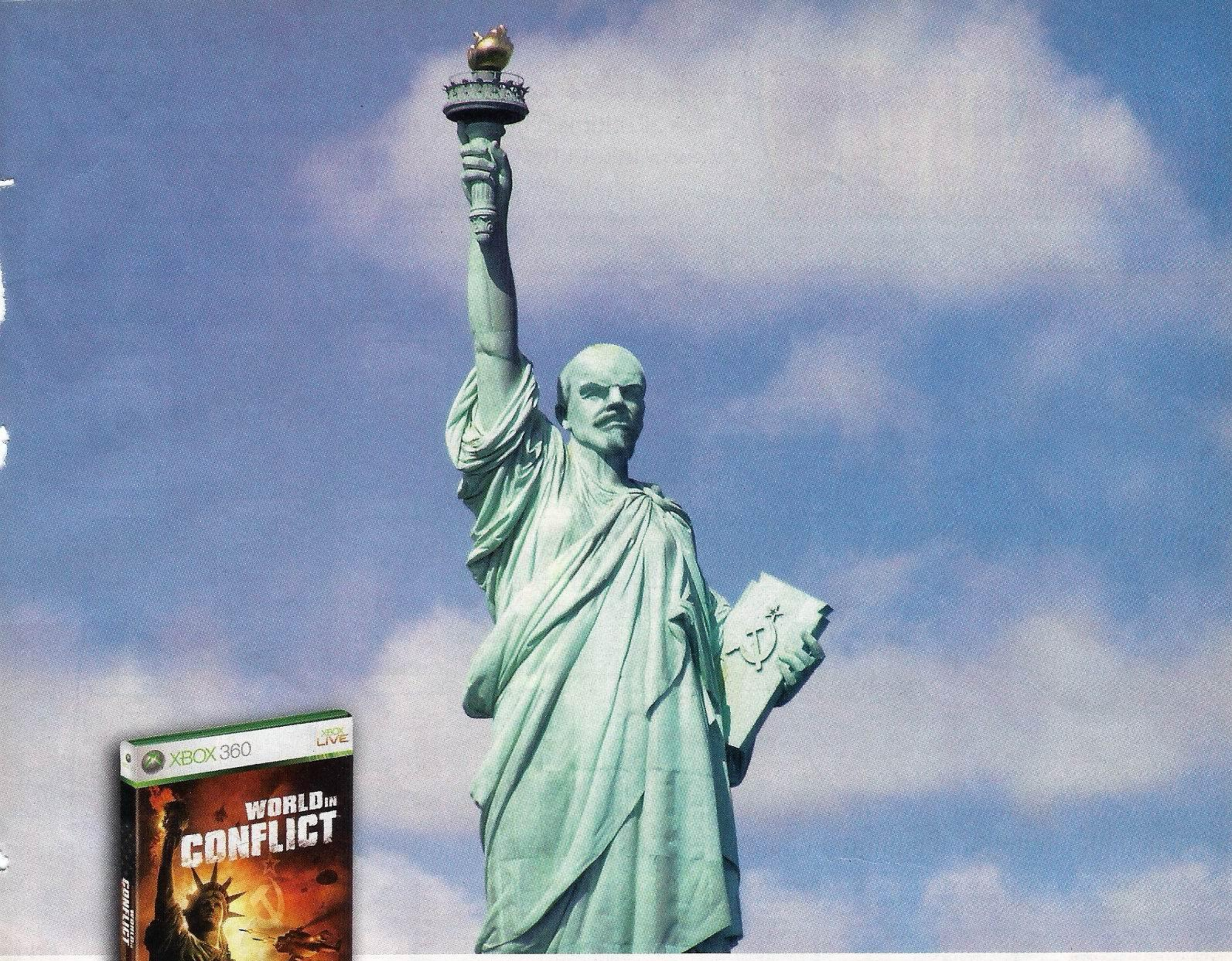
090> RPGAMER
Co nowego w świecie RPG?

092> GRYWALNA GROZA
Piąty Resik dla rasistów? A co na to Alan Wake?

093> GUMOWE ZDROWIE
Graj, nie żałuj strun...

096> FAQ
Listy od czytelników w imadle Banana – SMSy są Miela.

098> FINISHER
Puenta w wykonaniu... Marcellusa. Suprise hit!



TOWARZYSZE! WRACAMY DO WAS!

KONIEC ZIMNEJ WOJNY TO FIKCJA!

WORLD IN CONFLICT™

World in Conflict - pierwsza strategia nowej generacji, która dynamiczną akcję i aspekt drużynowy takich tytułów jak Battlefield, czy Counter Strike przenosi w konwencję RTS. Ciesz się szybką rozgrywką i totalną destrukcją interaktywnego środowiska. Zobacz co by się stało, gdyby zimna wojna się nie skończyła!

Premiera
zima 2007
XBOX 360

Premiera
21 września 2007
Games for Windows

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

vivendi GAMES

MASSIVE ENTERTAINMENT

SIERRA

© 2007 Massive Entertainment AB. Wszystkie prawa zastrzeżone. World in Conflict, Massive Entertainment i logo Massive Entertainment są zastrzeżonymi znakami handlowymi firmy Massive Entertainment AB w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Sierra i logo Sierra są zastrzeżonymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi firmy Sierra Entertainment, Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Microsoft, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, logo Xbox LIVE są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi firmy Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie pozostałe znaki handlowe są własnością swoich prawowitych właścicieli.

XBOX 360 najlepsze raty!

ULTIMA®
Świat Elektronicznej Rozrywki

www.ultima.pl

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-43

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa

pn.-pt. 11.00 - 19.00, sob. 10.00 - 15.00

Koszty przesyłki: poczta – priorytet 11 pln, kurier (do 48 h) 15 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

Nintendo Dual Screen | Nintendo Wii | PC | PlayStation 2 | PlayStation 3 | Sony PSP | XBox 360

PLAYSTATION 2

CALL OF DUTY 3	179
DRAGON BALL Z Tenkaichi 2	179
DRAGON QUEST Journey	169
EVERYBODY TENNIS	169
EYE TOY Kinetic Combat	149
EYE TOY Kinetic Combat + kamera	189
FIFA 2007	159
FIFA 2008	179
FINAL FANTASY VII Dirge of Cerberus	149
FINAL FANTASY XII	189
GOD HAND	149
GOD OF WAR 2	179
GUITAR HERO 2	159
GUITAR HERO 2 + gitara	299
HARRY POTTER i Zakon Feniksa	179
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	179
MORTAL KOMBAT Armageddon	149
NBA 2K7	149
NBA LIVE 07	179
NEED FOR SPEED Carbon	179
NHL 2K7	149
NHL 2K8	179
OKAMI	149
RAYMAN Raving Rabbits	179
SHADOW HEARTS From the New World	169
SHADOW OF COLLOSSUS	189
SHREK The Third	149
SINGSTAR ESKA – Hity na Czasie +mikrofony	199
SINGSTAR Legend	149
SOCOM 3	199
SPIDERMAN 3 Special Edition	189
STAR WARS: Battlefront 2	229
TEST DRIVE Unlimited	149
TIGER WOODS 07	179
TIGER WOODS PGA TOUR 08	179
TOM RAIDER ANNIVERSARY (wersja kolekcjonerska)	149
TRANSFORMERS	179
WWE SMACKDOWN vs RAW 2007	149

Platinum PS2:

24 The Game	77
BATTLEFIELD 2	77
BLACK	77
BURNOUT 3 Takedown	77
BURNOUT DOMINATOR	139
BURNOUT REVENGE	77
BUZZ Zabawa w Dżungli	129
CALL OF DUTY Finest Hour	69,90
CALL OF DUTY 2	77
CANIS CANEM EDIT (Bully)	119
CASPER I UPIORNE TRIO	54,90
DA VINCI CODE	79
DANCING STAGE SUPERNOVA	139
DEVIL MAY CRY 3 Special Edition	119
EVERYBODY'S GOLF	69
EYE TOY Kinetic	59
EYE TOY Play Sports	59
FAST AND FURIOUS Tokyo Drift	139
FIFA 06 (PL)	77
FIFA STREET	49,90
FIFA STREET 2	77
FIGHT NIGHT: Round 3	77
FINAL FANTASY X-2	77
FORBIDDEN SIREN 2	49,90
FORMULA ONE 2006	77
GOD OF WAR	59
GODFATHER (PL)	77
GRAN TURISMO 4	59
GTA: Liberty City Stories	99
GTA: San Andreas	79
GTA: Vice City Stories	119
GUN	109
HARRY POTTER i Czara Ognia (PL)	77
HARRY POTTER i Komnata Tajemnic	49,90
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu (PL)	77
HEATSEEKER	99
HITMAN Triple Pack (3 gry)	119
JAK 2	59
JAK 3	49,90
JAK X Combat Racing	49,90
KILLZONE	59,90
KINGDOM HEARTS II	99
LEGO STAR WARS II Original Trilogy	129
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
LUMINES Plus	89
MANHUNT	79
MEDAL of HONOR: Frontline	69
MEDAL of HONOR: Rising Sun	69,90
MEDAL of HONOR: Wojna w Europie	77
MORTAL KOMBAT Shaolin Monks	77
MOTO GP 4	77
NBA LIVE 2005	49,90
NBA LIVE 2006	77
NFS Most Wanted PL	77
NFS: Underground	49,90
NFS: Underground 2	77
NHL 06	77
PRO EVOLUTION SOCCER 6 (ang)	89,90
RATCHET & CLANK 3	59
RATCHET Gladiator	77
RTL SKI JUMPING 2006	59
SHIN MEGAMI TENSEI: Digital Devil Saga 2	99
SILEN HILL 2	59,90
SIMS	49,90
SIMS Poza Domem	77
SIMS 2	77
SIMS 2: Zwierzaki	77
SINGSTAR ESPA – Hity na Czasie	119
SOCOM II	29,90
SOUL CALIBUR 3	59
SPIDERMAN 2	69
SPLINTER CELL Chaos Theory	49,90
SPLINTER CELL Double Agent	99
SSX 3	49,90
SSX ON TOUR	77
STAR WARS Episode III	79
STREET DANCE (na matę)	77
STUART MALUTKI 3	39,90
SUIKODEN TACTICS	99
SUPERMAN RETURNS	77
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3	59
THE WARRIORS	77
TIGER WOODS 06	77
TIGER WOODS PGA TOUT 2005	49,90
TOCA RACE DRIVER 2	39,90
TOMB RAIDER Legend	77
TONY HAWK American Wesland	79
TONY HAWK PROJECT 8	99
TONY HAWK Underground 2	69
TOURIST TROPHY	79
ULTIMATE SPIDER-MAN	77
WŁADCA PIERŚCIENI: Powrót Króla	49,90
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	77
X-MEN Legends II	119

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny	tel./www
Bezprzewodowy przedłużacz do pada	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	89
Guitar Hero - kontroler bezprzewodowy	219
Joypad Logitech Precision	59
Joypad bezprzewodowy Logitech	99
Kabel Component	29,90
Kabel RGB/S-Video/AV/Optic	89
Kierownica Bezprzewodowa	99
Kierownica Logitech Driving Force EX	259
Kierownica Logitech Driving Force Pro	399
Kierownica Logitech G25	949
Kierownica Sppedforce Premium	189
Link Cable	19,90
Mata do tańca BigBen	79
Mata do tańca Venom – Super Mocna	89
Mata do tańca + gra Dance Europe + mikrofon	159
Memory Card 8 MB Sony	59
Multitap Slim	79
Optyczny kabel	29
Piloty DVD	od 29,90
Przedłużacz do joypada	14,90
RGB + AV	14,90
Walizka zluminiowa do konsoli Slim	69
Zasilacz samochodowy (Ps Slim) 12V	79

PLAYSTATION PORTABLE

ACE COMBAT X	169
BURNOUT DOMINATOR	169
BURNOUT LEGENDS	99
BUST-A-MOVE GHOST	99
CALL OF DUTY Road to Victory	179
DAXTER	79
DRAGONBALL Z Shin Budokai 2	179
DRIVER 76	169
DUNGEON SIEGE Throne of Agony	179
EA REPLAY	99
EVERYBODY'S GOLF	49
F1 GRAND PRIX	49
FIELD COMMANDER	99
FIFA 06	99
FIFA 07	169
FIFA STREET 2	99
FINAL FANTASY 20th Anniversary	169
FINAL NIGHT: Round 3	129
FORMULA ONE 2006	179
GANGS OF LONDON	79
GODFATHER	169
GTA Liberty City Stories	149
GTA Vice City Stories	129
HARRY POTTER i Czara Ognia	99
HARRY POTTER i Zakon Feniksa	169
HEATSEEKER	139
KILLZONE Liberation	79
LEGO STAR WARS II	179
LEMMINGS	79,90
LOCOROCO	79
LORD OF THE RINGS: Tactics	99
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	189
MEDAL OF HONOR Heroes	159
MEDIEVIL RESSURECTION	79
METAL GEAR SOLID Portable Ops	149
MORTAL KOMBAT Unchained	169
MOTO GP	79
NBA LIVE 2007	169
NBA STREET Showdown	99
NEED FOR SPEED Carbon: Own the City	169
NEED FOR SPEED Most Wanted	99
NHL 07	169
PARAPPA THE RAPPER	139
PRO EVOLUTION SOCCER 6	79,90
PURSUIT FORCE	89
RATCHET & CLANK Size Matters	179
SID MEIER's PIRATES	179
SIMS 2	169
SIMS 2: Zwierzaki	169
SMASH COURT TENNIS	179
SOCOM Fireteam Bravo 2	169
SPIDER MAN 2	89
STAR WARS Battlefront 2	99
STAR WARS Lethal Alliance	119
STREET FIGHTER Alpha 3 Max	149
SYPHON FILTER Dark Mirror	169
TALES OF ETERNIA	99
TEKKEN Dark Ressurection	79
TEST DRIVE Unlimited	149
THE WARRIORS	99
TONY HAWK Project 8	189
TRANSFORMERS	189
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 07	169
ULTIMATE GHOST & GOBLINS	159
VALHALLA KNIGHTS	199
WIPEOUT PURE	79
WRC	79

Sprzęt:

Etui ekskluzywne BigBen	44,90
Etui na gry i karty	29,90
Etui Venom	29,90
Kabel USB	24,90
Kamera Go! Cam	179
Ładowarka samochodowa	39
Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk	109,90
Memory Stick Pro Duo 2GB SanDisk	179
Memory Stick Pro Duo 4GB SanDisk	259
Ochraniacz silikonowy na ekran Logitech	35
PSP MOVIE + kabel (wersja polska!)	39,90
Walizka aluminiowa BigBen	69
WiFi Max	159
Zasilacz/ładowarka	49
więcej	tel./www

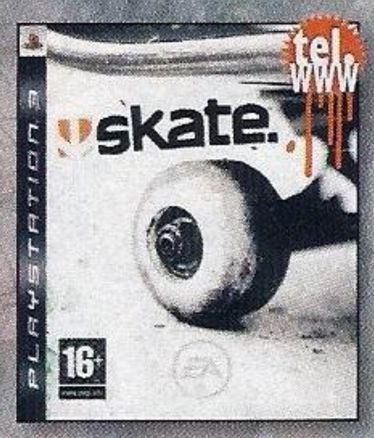
Nintendo Wii + Wii Sports

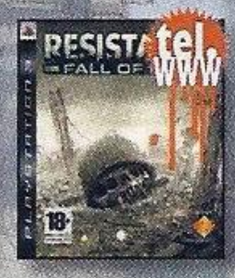
PlayStation 3 Starter Pack

Xbox 360 Premium

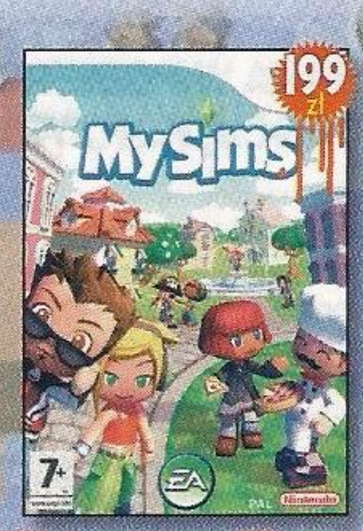
W tygodniu pracujemy w godzinach: 11⁰⁰-19⁰⁰

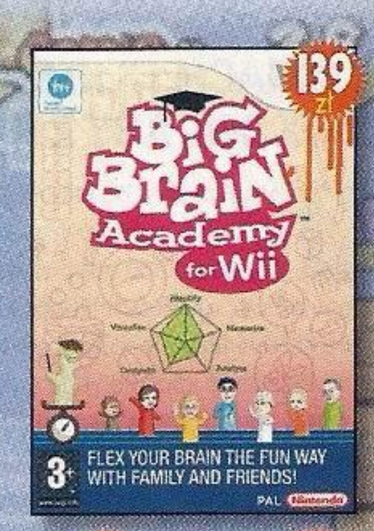
PLAYSTATION 3

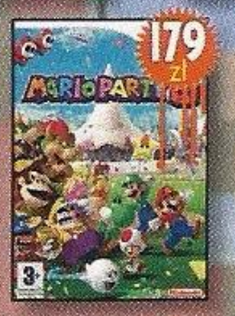


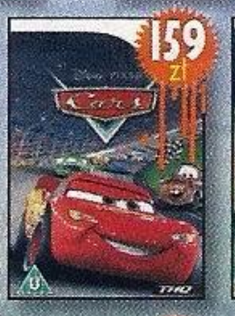


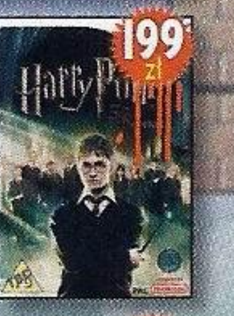
Wii

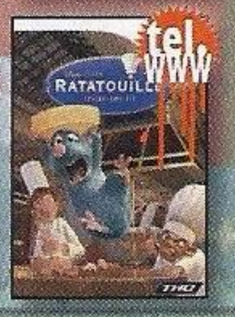


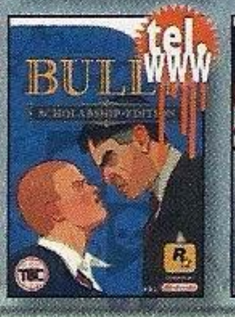


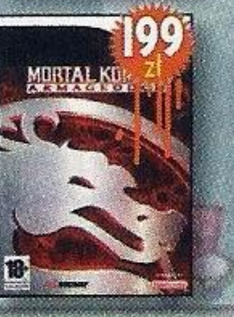












Dlaczego my ?

- Pracownicy doskonale znający branże gier
- Szybka i tania wysyłka
- Żadnych podróbek towarów
- Szeroka oferta na wszystkie liczące się konsole
- Możliwość składania zamówien przedppremierowych
- Promocje cenowe, jakich nie znajdziesz nigdzie indziej
- Codziennie aktualizowana strona www

tima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl
ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

XBOX FUN DAY 2007

Pierwszy oficjalny zlot fanów Xboxa

W DNIACH 17-18 SIERPNIA W POBIEROWIE NAD NASZYM RODZIMYM BAŁTYKIEM ZEBRALI SIĘ FANI KONSOLI XBOX 360, ABY Z RADOŚCIĄ KORZYSTAĆ Z UCIECH PRZYGOTOWANYCH DLA NICH PRZEZ MICROSOFT POLSKA

Xbox Fun Day, bo tak oficjalnie ochrzczono imprezę, ma być drugim po World Cyber Games eventem pod szyldem X360 odbywającym się co rok – wnioskując z popularności debiutanckiego zlotu, przedsięwzięcie to ma spore szanse na stałe wpisać się w kalendarz obowiązkowych imprez każdego konsolowego gracza.

Organizatorzy gotowi byli obsłużyć nawet pół tysiąca uczestników, ale w rzeczywistości zjawiła się niespełna połowa tej liczby. Co ciekawe, mrowie osób, które trafiły do Pobierowa, to nowi, a także przyszli użytkownicy Xboxa 360 dopiero co zarejestrowani na Xbox.com. Zaskakujące jest, iż „stare wygi" postanowiły w większości strzelić lenia i nie ruszać się z domu nad polskie turkusowe, cieplutkie morze. Cóż, jest czego żałować.

Już na wejściu każdy z zarejestrowanych uczestników Xbox Fun Day otrzymał koszulkę Halo 3, okularki słoneczne, plakietkę ze swoją ksywką oraz talony na darmowe hot dogi i napoje orzeźwiające. Uczestnicy mieli także nielimitowany dostęp do takich plażowych atrakcji, jak skutery wodne, czy też „banana" (nie, nie tego). Posiadacze namiotów mogli rozbić się na jednym z dwóch wynajętych na 48 godzin pól namiotowych, a drogę do poszczególnych z nich wskazywała skrzętnie przygotowana mini mapka. Z Kamienia Pomorskiego do Pobierowa kursował wynajęty przez Microsoft autobus.

Pierwszy dzień był tak naprawdę preludium do soboty, bo z braku paneli dyskusyjnych czy prezentacji gier można się było zanudzić, jeśli ktoś nie potrafił sam sobie zorganizować czasu. Ten można było spędzić pod olbrzymim namiotem-barem rozmawiając z pozostałymi uczestnikami zlotu, przy którejś z blisko tuzina konsol podpiętych w mniejszym namiocie, lub też u boku jednej z kilku absolutnie przeuroczych hostess. Kiedy wszystkie „Anioł-ki Xboksa" dawały czadu podczas wieczornej dyskoteki, niektórzy gracze w obawie przed sercowym Red Ring of Death wskakiwali dla ochłody do morza. Kuse wdzianka działały na wyobraźnię.

Po odespaniu nocnych swawoli dzień drugi XFD na dobre rozpoczął się dopiero po południu, od wojny na balonowe bomby wodne. Dalej były panele dyskusyjne z reprezentantami polskiej ekipy odpowiedzialnej za Xboksa 360 w naszym kraju. Jakub Mirski, Marketing Manager działu rozrywki polskiego przedstawicielstwa Microsoftu, wygłosił krótką prelekcję odnośnie działań firmy oraz samej konsoli, a potem zapowiedział zlotowy konkurs w Forzę Motorsport 2. Graczy poraziła wieść, że do wygrania jest nic innego, jak Xbox Elite plus legendarne wydanie Halo 3 – w całym namiocie momentalnie podniosły się gromkie brawa. Przy okazji, cena „elita" podana zostanie w najbliższych dniach, niewykluczone jest także, iż MS ogłosi obniżkę na już dostępne wersje konsoli.

W dalszej części spotkania przedstawiciele firmy Frontline Studios przybliżyli graczom pokrótce możliwości narzędzi programistycznych XNA, a także otwarcie zaprosili do współpracy osoby chcące tworzyć gry: koderów, grafików, konceptualistów itd., wszystko to pod banderą mającego niebawem ruszyć programu Stowarzyszenie Polskich Twórców Gier.

Odbyły się także zapowiadane przedpremierowe pokazy Blue Dragon od Microsoft Game Studios, a także wyczekiwanego przez wielu BioShocka ze stajni Irrational Games – tytułu, którego demko dostępne od jakiegoś czasu na Marketplace pozamiatało dosłownie wszystkimi. Można było samemu sprawdzić w akcji obie produkcje, a nawet spróbować przyciąć w Bio, jak w zwykłego shootera – frajda z grania mocno spada, no ale da się.

Przyjacielską atmosferę zlotu podkreślał fakt, że z miejsca pozbyto się sztucznych granic firma-gracz i kto tylko miał ochotę, mógł przy kawie porozmawiać z dowolną osobą z ekipy X360, zadać nurtujące go pytania i uzyskać na nie odpowiedzi. Microsoft nie unikał kwestii trudnych, pojawiła się m.in. sprawa awaryjności konsoli czy warunków przedłużenia gwarancji na sprzęt. Jeśli ktoś miał chrapkę na prezentowane na E3 Scene It, mamy złą wiadomość – produkt ten niestety nie pojawi się w Polsce. To typowo amerykańskie klimaty.

Największym minusem całej imprezy byli letnicy, którzy okupowali konsolki niby przeznaczone przede wszystkim dla zlotowiczów – o wiele lepszym pomysłem wydawało się na czas eventu oddać namiot do wyłącznej dyspozycji uczestników. Sprawa druga, to rzecz tak trywialna, jak toalety, których zwyczajnie brakowało. Idąc wieczorem na przechadzkę zbyt często natrafiało się na osoby wypisujące na piasku swoje inicjały strumieniem żółtej cieczy. Poza tym obyło się bez większych zgrzytów.

Szczególne pozdrowienia od obecnych na imprezie należą się Paulinie Bochnackiej, która dzielnie opiekowała się uczestnikami Xbox Fun Day. Do zobaczenia za rok. ■■ **Agent Specjalny N+ na XFD – Tomish**

■ Kuba Mirski (Microsoft Polska) podczas prelekcji

■ Nie, dotykać nie było wolno.

■ Trochę ruchu – wielka bitwa na bomby wodne.

SEGA RALLY REVO

Rewolucji nie ma, ale i tak jest zaj...mująco

Przyglądając się grom wyścigowych można dojść do wniosku, że faktycznie istnieje kilka podgatunków, z czego niektóre reprezentowane są tylko przez jedną grę. Klasycznym, do bólu zręcznościowym przedstawicielem potyczek na asfalcie jest Ridge Racer, symulować samochody starają się Forza i GT. Tuningowców jest istne zatrzęsienie, a to, czego mi w tej wyliczance brakowało, to właśnie coś, co wraz z Sega Rally Revo dostaniemy – szaloną, niezobowiązującą i prostą szutrówkę.

Pierwsze wzmianki o najnowszej odsłonie kultowych skądinąd wyścigów od Segi opowiadały o niestworzonych wręcz systemach liczących to, jak trasa podatna jest na poczynania kierowców. A dokładniej – o oponach samochodów, które to miały w widoczny i wiarygodny sposób zmieniać podłoże. Nie trzymając Was w dłużej w niepewności napiszę, że faktycznie tak się dzieje. Problem w tym, że nie ma to aż takiego wpływu na prowadzenie rajdówki, o jakim piano na lewo i prawo. Zapewniano nas, że kolejne okrążenia będą zupełnie inne od poprzednich. To oczywista bzdura, ponieważ by tak się stało, fura musiałaby ciągnąć za sobą kilkunastoskibowy pług i bronę. A tak oczywiście nie jest. Dlatego też faktycznie kolejne kółka różnią się od siebie, ale nie jakoś drastycznie. Na niektórych odcinkach tworzą się głębokie kałuże, gdzie indziej powstają koleiny w tłustej glinie. Pędząc przez takie miejsca na pełnej świni i do tego bez kasku, bardzo łatwo ubrudzić samochód oblepiając jego karoserię i koła. Sprawdziłem – odbywa się to w czasie rzeczywistym. Jadąc absurdalnie wolno całe okrążenie nie zauważyłem żadnego brudu. Dopiero należyte wstawienie bryce (lubisz to, suko!) powodowało obryzganie zderzaków i drzwi.

Sega Rally Revo jest najpiękniejszą oldskulową grą, jaką w życiu widziałem. O co chodzi? Otóż u swoich podstaw jest ona prosta, jak granice państw w środkowej Afryce. Składa się z kilkudziesięciu zawodów zwanych trybem kariery, jest jeszcze wyścig na czas, oraz szybka rozgrywka na wybranej trasie. W sklepowej wersji będzie jeszcze online, ale nie mogłem się z nim zaznajomić. Napiszemy o tym z pewnością w recenzji. W menu nie ma nic więcej. Żeby zobrazować, jak sprawa się ma w praniu, sprawdźcie, co trzeba zrobić, by się zabawić na trasie.

Wybrałem tryb – karierę. Następnie jedne z zawodów, jakieś pierwsze, w Afryce. Moim oczom ukazały się trzy klasy samochodów – pierwsza oferuje znane maszyny WRC (Subaru Imprezę, Mitsubishi Lancera, Citroena Xsarę), druga nazywa się Modified, a zasilają ją seryjne, ale dopakowane modele fur (Golf GTi, Punciak nowy). Trzecia kategoria to klasyki – starsze samochody takie, jak Lancia Delta czy Audi Quattro. Ogólnie nie zauważyłem braku żadnego lubianego auta, co cieszy mnie niezmiernie. Po dokonaniu wyboru (Lancer) okazało się, że można odblokować zestawy naklejek na furę, wystarczy przejechać nią odpowiednią ilość kilometrów. Ciekawostką jest jeszcze podjęcie decyzji, z którym z dwóch ustawień chcemy startować.

NA NIEKTÓRYCH ODCINKACH TWORZĄ SIĘ GŁĘBOKIE KAŁUŻE, GDZIE INDZIEJ POWSTAJĄ KOLEINY W TŁUSTEJ GLINIE

Zależy to od ilości litego asfaltu na trasie – jeśli jest go więcej, warto pomyśleć nad konfiguracją na twardą nawierzchnię. Gdy trasa to piach, brać należy właśnie taki „zestaw ustawień".

Sumując, przycisk X (na sixaxisie) nacisnąłem sześć razy, odczekałem trochę za długo (poprawią to do premiery?) aż wyścig się załadował i już widziałem piękną trasę prezentowaną z różnych ujęć kamery. Jeszcze raz X i odliczanie się zaczyna. W momencie startu przeciwnicy dość wyraźnie szybciej ruszają (nie można dawać ostro po garach, tylko bardziej miarowo, by nie buksować), a moim oczom ukazało się naprawdę piękne widowisko. Animacja jest całkiem płynna, modele samochodów ślicznie odbijają całe, bogate otoczenie. Sekret polega na tym, że… fury w ogóle się nie niszczą, a trasy są (momentami dość wąskimi) tunelami. Na przykład jeśli przy drodze stoi drzewo (pokaźna palma), to nie przygrzmocimy w nie, tylko w niewidzialną ścianę tuż przed nim, która ciągnie się po obu stronach na całej długości toru. Dlatego właśnie napisałem, że to stara szkoła pełną maską. Model jazdy nie zmienił się zupełnie od poprzedniej części i w całości opiera się na poślizgach. Jeśli ktoś lubuje się w takiej zabawie i ponad realizm ceni sobie efektowną jazdę, powinien zainteresować się tą pozycją. Mi się podobała z każdą minutą bardziej. I jeszcze coś – różnic między wersjami na PS3 i X360 się nie doszukałem. //**qsh**

■ **Jak z tym całym przepychem graficznym poradzi sobie małe, acz zdolne PSP? Otóż odpowiedzialni są za nią panowie z Bugbear – twórcy FlatOuta m.in. na PS2, a że architekturą oba sprzęty są zbliżone, toteż spodziewamy się pokazu możliwości graficznych przenośnego sprzętu. Potwierdzono, że zagramy we czwórkę przez Internet, jak również podzielimy się grą z chętnymi w sieci lokalnej. Około szesnastu tras i jakieś ponad trzydzieści pięć samochodów zadbają, byśmy chcieli je wszystkie odkryć. Na obrazkach gra prezentuje się porządnie, oby chodziła płynnie.**

■ **Pierwsza część Sega Rally ukazała się najpierw na automatach, następnie została przeniesiona na konsolę Segi – Saturna (grudzień 1995). Cztery lata fani musieli czekać na kolejne zmagania na torach rajdowych całego świata. W październiku 1999 DC dostał jedną z najciekawszych gier w swojej historii. Wydana tylko w Japonii Sega Rally 2006 na PlayStation 2 oferowała nieco inne założenia – na trasę trafiało aż piętnastu śmiałków poza graczem, zadaniem było przebicie się przez tę masę blachy aż na szczyt stawki.**

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

OPÓŹNIENIE STULECIA!

Nie dalej, jak dwa miesiące temu pisaliśmy, że premiera Grand Theft Auto IV stoi pewnie i jest zaznaczona w tylu kalendarzach, że szkoda byłoby ją zmieniać. Z przykrością informujemy, że Rockstar jednak przesunęło datę wypuszczenia swojego najnowszego dzieła z października na bliżej niesprecyzowany miesiąc drugiego kwartału przyszłego roku. Lament podniósł się ogromny, ponieważ pomijając czterdzieści innych, potencjalnie hitowych gier tegorocznej jesieni, to właśnie GTA IV dumnie stało na piedestale (żeby nie powiedzieć „konsoli") i samym szczycie list Most Wanted. Przyczyny takiego dramatu są raczej oczywiste – sprzątaczka ukradła kod źródłowy, hehe. Dopracowanie tak monumentalnej gry wymaga jeszcze kilku miesięcy pracy, więc szkoda by było zepsuć ją szybką premierą. Złośliwi uważali, że to wina trudności, jakie twórcy napotkali programując PS3, ale to tylko plotki. Jesteśmy przekonani, że dziesiątki innych producentów gier z ulgą przyjęło tę wiadomość. Faktycznie wielu z nas tej jesieni czekało przede wszystkim na Nico w NY. No to poczekamy jeszcze. Może Halo 3 i CoD 4 nam ten czas umilą. „Może" napisaliśmy? Heh, na bank.

GTA IV

GT 5 JUŻ W PAŹDZIERNIKU!

No, na razie to tylko Prologue, więc możecie przestać się cieszyć... Ojciec i matka serii w jednej osobie, czyli Kazunori Yamauchi, stwierdził, że już jest gotowy pokazać światu przedsmak gry, która trafi na rynek w pełnej, pudełkowej wersji jakoś w połowie przyszłego roku. Wiemy, że prolog ściągniemy z PlayStation Store na dysk twardy konsoli i że oferować będzie jakieś czterdzieści samochodów oraz cztery trasy (plus lustrzane). Najlepiej zapowiada się możliwość ścigania w sieci z kilkoma przeciwnikami – nie wiadomo jeszcze ile to jest kilku. Z chęcią sprawdzimy, czy są zniszczenia i inne forzowe możliwości i patenty.

EPIC KOCHA BLU-RAY'A

Wiceprezydent Epic, Mark Rein, ogłosił ostatnio, że Unreal Tournament 3 może różnic się nieco w wersji na PS3 i X360. Na zakończonej imprezie Edinburgh Interactive Festival (EIF) stwierdził, że wszystko to wina mniejszej pojemności nośnika, w jaki wyposażony jest X360. „Wynikiem takiego ograniczenia będzie zapewne" – powiedział – „mniejsza ilość map, jaką jesteśmy w stanie upchnąć na jeden krążek." Padło również, że następną grą mogą zapełnić cały dysk danych Blu-ray właśnie. No to do roboty!

UNREAL TOURNAMENT 3

INFO
DEVELOPER: LIONHEAD
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: 2008
KONSOLA: XBOX 360

FABLE 2

Bajeczny Albion po pięciuset latach

Jest tylko jeden tak złotousty producent gier w naszej branży – Peter Molyneux. . Peter opowiadał nam niestworzone historie o grze swojego życia – Project Ego. Podobno pierwszy Xbox był maszyną wymarzoną do tego przedsięwzięcia, oferującą dość mocy obliczeniowej, by pociągnąć wizję sympatycznego Brytyjczyka o francuskim nazwisku. Pamiętacie obietnice, że ścięte drzewo odrośnie po latach? Albo że świat pełen będzie bohaterów, z którymi czasami wchodzić będziemy w interakcję? Albo że ciało naszej postaci ozdabiać będą blizny po ranach odniesionych w walkach? Cóż... My pamiętamy i wiemy, że nie wszystko poszło zgodnie z planem. Zamiast gigantycznej symulacji życia dostaliśmy rewelacyjnego erpega, wywołującego masę kontrowersji, zawierającego kilka bardzo ciekawych patentów (wędka, trofea, kupna nieruchomości, małżeństwo). Druga część powinna pojawić się mniej więcej za rok z hakiem, a obietnice są jakby nieco stonowane, acz nadal płomienne. Ich spełnienie wydaje się jednak bardziej realne.

Podobnież cały czas otaczani jesteśmy miłością, ale w grze nigdy jej nie doznaliśmy. Bzdura – my tu w Neo Plus wszyscy kochamy Aeris. I Tifę. Choć tak po prawdzie to chyba bez wzajemności... Za to w Fable 2 kochać będziemy psa, a pies będzie kochał nas. Zwierzak zachowuje się jeszcze bardziej przekonująco, niż psiaki z Nintendogs. Jako właściciele czteronoga wykorzystamy wszelkie jego talenty dla własnych korzyści. Przede wszystkim kundel kocha jest nam bezgranicznie oddany i nie znosi rzeczy, których i my nie lubimy. Pamiętać należy, że nie mamy nad nim żadnej kontroli – żadnego przełączania się między postacią a zwierzakiem. Można psa pochwalić, zganić, nauczyć kilku sztuczek itd. Jednocześnie baczna obserwacja jego zachowania zdradzi nam, co kundel czuje, czy widzi niebezpieczeństwo, gdzie się udać. Na prezentacji Peter zostawił zbite zwierzę na pastwę losu, a ono zaczęło – kulejąc – szukać swojego pana.

Nowością zaprezentowaną całkiem niedawno jest system walki. Jednoprzyciskowy. Tak – tylko niebieski X na padzie od X360 odpowiedzialny będzie za toczenie pojedynków bronią białą (lub biało-czerwoną, od krwi). Za ataki na odległość odpowiadać będzie Y (łuk, strzelba), a za magię – B. Czy takie uproszczenie ma szansę przejść? Zanosi się na to, że tak. Wszystko sprowadza się do odpowiedniego wyczucia rytmu. Gdy zaczyna się walka, bębny zaczynają dudnić, a ich dźwięk pomaga w efektywnym wyprowadzaniu ciosów. Blok wykonujemy trzymając X, a zabójcze countery wciskając go w momencie, gdy przeciwnik bierze zamach. Animacje są wtedy bardzo efektowne, ukazane w zwolnionym tempie, brutalne. Roztrzaskanie głowy o murek, albo przebicie nieszczęśnika na wylot to tylko niektóre z nich. System walki będzie ewoluował razem z bohaterem – z wiekiem nauczymy się nowych akcji, inaczej

CIEKAWI NAS WIELE NOWYCH MECHANIZMÓW JAK I POWRÓT NAJLEPSZYCH Z PIERWSZEJ CZĘŚCI

zachowuje się nastolatek, a inaczej doświadczony madafaka. Za to jeden i drugi może skorzystać z nowego systemu umierania. Chodzi o to, że teraz śmierć na polu walki zastąpiona została nokautem. Postać pozbawiona energii pada, zbóje kopią ją po nerach. Wtedy też gra trąci tanimi filmami z Van Dammem, gdy poobijany bohater dostaje nagłego kopa motywacji krótko po tym, jak został zbity na kwaśne jabłko. Można wtedy poświęcić nieco złota lub doświadczenia, wstać i dokopać zakapiorom. Jeśli zostaniemy w parterze, pojawią się na naszym ciele rany i legendarne blizny. Te mogą zmienić sposób, w jaki postrzegają nas mieszkańcy Albionu. Niektórych odstraszy poorane lico, inni odbiorą to jako dowód męstwa i doświadczenia. Ciekawi nas wiele nowych mechanizmów jak i powrót najlepszych z pierwszej części. Trzymamy kciuki. ■■

■ Pierwsza nasza wizyta w wyimaginowanym Albionie miała miejsce wraz z Fable na Xboksie. Molyneux nauczył się przy niej przede wszystkim tego, by trzymać język za zębami, a swoje ciekawe wizje mocno odsiewać od tego, co faktycznie może zawrzeć w swojej grze. Teraz CZAS GO chyba nie goni, więc spodziewamy się dopracowanej i odkrywczej gry.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

UBI SIĘ RZUCA

Głośnym echem odbiły się w branży zarzuty pod adresem PlayStation 3, które padły z ust programistów z Ubisoft. Firma pracująca obecnie m.in. nad Splinter Cell: Conviction na Xboxa 360, a według słów producenta gry, w PlayStation 3 nie podobają im się trudności związane z osiągnięciem zadowalającego poziomu sztucznej inteligencji. Głos zabrał Dave Karraker – jeden z dyrektorów Sony. Stwierdził on, że wystarczy spojrzeć na Heavenly Sword, by się przekonać, że ich konsola dzięki procesorowi Cell nie ma żadnych kłopotów z liczeniem takich rzeczy. Jesteście już po recenzji HS? Cóż, okazuje się, że Dave mógł wybrać inną grę, jako przykład dla swojej wypowiedzi. Faktem jest, że producent Splintera również gada bzdury.

DOMOWE ZACISZE

W trosce o swoich klientów, Sony zapowiedziało podejmowanie poważnych i szybkich działań mających na celu „uwolnienie" ich nadchodzącej usługi sieciowej – Home – od niechcianych treści. Home jest wirtualnym środowiskiem, w którym utworzymy własne odbicie, umeblujemy całe mieszkanie, udekorujemy je np. fotkami z dysku konsoli. Właśnie w takich chwilach pojawia się masa niebezpieczeństw. Odpowiedzialny za tę usługę Peter Edward zapowiedział banowanie sprzętu użytkowników dopuszczających się najbardziej krzywdzących i obraźliwych czynów (okrzyki z serii „rzydywą", „fakjunyga", propagowanie faszyzmu itp.). Firma nie chce uchodzić za policjantów i wierzy bardziej w porządność innych użytkowników – niechcianego delikwenta zawsze można zablokować. Co do reklam produktów dla dorosłych (marki Durex, Marlboro, Janek Wędrowniczek), okazuje się że bardzo łatwo Sony może określić, czy użytkownik jest pełnoletni i kierować do niego odpowiednie reklamy. Oby się udało. O pomyłkę w takich sprawach nietrudno, nagłośnione afery mogą przysporzyć koncernowi mnóstwo problemów. Pytanie-zagadka: kto chciałby, by jego dziecko uczyło się z sieci zaciągać, zapijać i za...pomniałem. //qsh

PS3 HOME

POBIĆ SPIDERMANA

Człowieka pająka pobić mogłaby chyba tylko świnia-pająk z kinowych Simpsonów. I oto pięknie się wszystko zgadza – news o kinie i ustanawianiu nowych rekordów. Microsoft odważnie twierdzi, że w dniu premiery najbardziej flagowej produkcji na X360 – Halo 3 – jej sprzedaż pobije Spidermana trzeciego. Film zarobił w weekend po premierze 151 milionów dolarów, dziecię Bungie ma ustawioną poprzeczkę na wysokości 155 baniek. Uda się? Trudno ocenić. Dziwi nieco tylko umiejscowienie dni premiery. Wtorek w USA i środa u nas.

cool stuff!

Camy Wii Hero Pack

■ skąd: www.camyinternational.com | ■ cena: 20 $ | ■ chłodność: 6/10

Czasy się zmieniają, a wraz z nimi kryteria bycia prawdziwym fanem przygód Linka. Dziś nie wystarczy wdziać zielony kubraczek, trzeba też zdobyć Hero Pack. Zestaw składa się z miecza, w którego rękojeść wkłada się wiilota oraz tarczy z miejscem na „gruchę". Obie składowe kontrolera spoczywają w trakcie zabawy w dłoniach, więc nie traci się kontroli nad Linkiem, podczas wymierzania ciosów mieczem wykonanym z plastiku i delikatnej pianki. Nie ma więc obaw, że ktoś ucierpi, jak przypadkiem zarobi „ostrzem" w głowę. Po co to komu? Bo lansować się nowym tornistrem może każdy czwartoklasista, a Hero Packiem tylko prawdziwi twardziele. Funkcjonalności kontrolera ani miecz ani tarcza nie zwiększają, więc jest to zabawka dla maniaków przygód Linka.

cool stuff!

USB Heating Gloves

■ skąd: videogame.brando.com.hk | ■ cena: 22 dolary | ■ gorącość: 7/10

Lato w pełni, ciężko sobie wyobrazić, że za kilka miesięcy spadnie śnieg i będzie nieprzyjemnie zimno. Zmarznięte palce nie nadają się do grania, więc wracając do domu ze szkoły, pracy, lub spaceru trzeba odczekać kilkanaście minut zanim powróci pełna sprawność. Koniec z tym problemem, rozwiązaniem są ogrzewające rękawiczki wykorzystujące energię czerpaną z portu USB. I to nie jest żaden żart... Do konsolek podpinaliśmy różne cuda, ale czegoś takiego jeszcze nie było. Rękawiczki wykonano z wełny i wmontowano w nie małe grzejniczki. Najlepsze jest jednak to, że nie trzeba ich ściągać, gdy chce się pograć. Zostały tak uszyte, by dało się zdjąć „czubki" zasłaniające palce, co pozwala szybko odzyskać swobodę ruchów, podczas gdy reszta dłoni w dalszym ciągu jest ogrzewana.

NISSAN FAIRLADY Z CUSTOM EDITION

- **CENA:** JEŚLI MUSISZ WIEDZIEĆ, NIE STAĆ CIĘ NA NIEGO
- **0-90:** 3,9 SEKUNDY
- **0-160:** 7,6 MANDATÓW ZA PRZEKROCZENIE PRĘDKOŚCI
- **PRĘDKOŚĆ MAKSYMALNA:** KOMPLETNIE NIE PRZYDATNA W DZISIEJSZYM ŚWIECIE
- **MOMENT OBROTOWY:** MAKSYMALNA MOC
- **BŁĄD NA „PATELNI":** KONIECZNY MASAŻ SERCA
- **ŚREDNI CZAS WYMIANY KOLEKTORA SSĄCEGO:** 11 GODZIN
- **LAKIER:** CÓŻ, NIC NIE TRWA WIECZNIE
- **PRZYJEMNOŚĆ Z JAZDY:** NIEZIEMSKA (OGRANICZONA LEKKIM STRACHEM)

FORZA MOTORSPORT® 2 NISSAN FAIRLADY Z

- **CENA:** JUŻ DZIŚ MOŻESZ NIM ODJECHAĆ!
- **0-90:** 3,9 SEKUNDY
- **0-160:** 7,6 SEKUNDY
- **PRĘDKOŚĆ MAKSYMALNA:** 304 KM/H
- **MOMENT OBROTOWY:** MAKSYMALNIE ZNIEWALA
- **BŁĄD NA „PATELNI":** WCIŚNIJ „RESTART"
- **ŚREDNI CZAS WYMIANY KOLEKTORA SSĄCEGO:** 20 SEKUND
- **LAKIER:** WIECZNA, DOŻYWOTNIA GWARANCJA
- **PRZYJEMNOŚĆ Z JAZDY:** NIEZIEMSKA (NIEOGRANICZONA)

FORZA 2 MOTORSPORT

POSZUKIWANI PRAWDZIWI KIEROWCY.

3+ www.pegi.info

TURN 10

Microsoft game studios

xbox.com/forzamotorsport2

© 2007 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrze one. Microsoft, logo Microsoft Games Studios, Forza Motorsport, Turn 10, Xbox 360, i loga Xbox są zarejestrowanymi znakami towarowymi grupy krajów firmy Microsoft. Nazwy rzeczywistych firm i produktów wspomnianych powyżej mogą być znakami towarowymi firm do których należą.

Jump in.

XBOX 360

INFO
DEVELOPER: NAUGHTY DOG
WYDAWCA: SONY
TERMIN: LISTOPAD
KONSOLA: PLAYSTATION 3

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Bezsprzecznie najpiękniejsza gra na PS3

Historia zna ciekawe przypadki. Nikt nie spodziewał się, że jakakolwiek firma może zagrozić hegemonii Nintendo, gdy było u szczytu popularności i wypuszczało na rynek rewelacyjne konsole – NESa i SNESa. Przyglądając się wydarzeniom z drugiej połowy lat dziewięćdziesiątych wychodzi na jaw, że swoje palce w sukcesie pierwszego PlayStation faktycznie maczała firma Naughty Dog. Istnieje ona ponad dwadzieścia lat, a jej najbardziej rozpoznawalne dokonania to Crash Bandicoot, Jak i Daxter oraz od niedawna – Nathan Drake. Lisek wypromował PS one i pobił mocno Mariana, wesoły duet zawojował drugą konsolą Sony. Nie znacie tego ostatniego? Na pewno kojarzycie, ponieważ promocja jego facjaty zaczęła się jakiś czas temu. Wraz ze swoją partnerką zdobił naszą dziewięćdziesiątą ósmą okładkę i w tymże numerze miałem przyjemność przygotować dla Was raport bazujący na bardzo wczesnej wersji jego przygód. Jak się jednak okazało, prawdziwie niesamowite i niemal mistyczne przeżycie zaoferowała mi najnowsza wersja grywalnego kodu, którą miałem okazję sprawdzić w (dyskusyjnym) zaciszu redakcji. Od chwili ujrzenia gry w akcji i przebiciu się przez trzy zróżnicowane poziomy, jasnym stał się dla mnie fakt, że oto pojawił się prawdziwy król gier przygodowych.

KLIMAT PRZEZ DUŻE K

Co odróżnia gry bardzo dobre od wybitnych? Zdecydowanie niepowtarzalny i charakterystyczny klimat. Składa się nań kilka czynników. Przede wszystkim bohaterowie i miejsce akcji. Fabuła może być słabawa (jak w RE4), ale postacie i świat gry muszą zapadać w pamięć. Całe szczęście Uncharted (z ang. „nieznany", czyt. „anczarted") silny jest w każdym punkcie i oferuje rozgrywkę na najwyższym poziomie.

Nathan wierzy, że jest potomkiem historycznego Francisa Drake'a – angielskiego podróżnika, korsarza, handlarza niewolników, polityka (cóż za zestawienie fachów, hehe). Wskazywać miałby na to sygnet z wygrawerowaną przypuszczalną datą śmierci przodka. Młody Drake za cel życia postawił sobie odnalezienie trumny prapradziada, a my mu w tym pomożemy. Jego towarzyszką jest młoda pani kamerzystka, która od czasu pierwszych zapowiedzi gry przeszła spory lifting i jest chyba po wizycie u wizażysty – wyładniała aż miło. Dodatkowo w świetnym zwiastunie, jaki włączał się w głównym menu, mogłem przyjrzeć się Victorowi (mentor i stary przyjaciel ojca Nathana), zobaczyć kilka mord piratów i w końcu określić głównego złego madafakę – bezimiennego jeszcze faceta koło czterdziestki, który mierząc z pistoletu do bohatera pyta, gdzie się podziały jego maniery. Jak to gdzie?

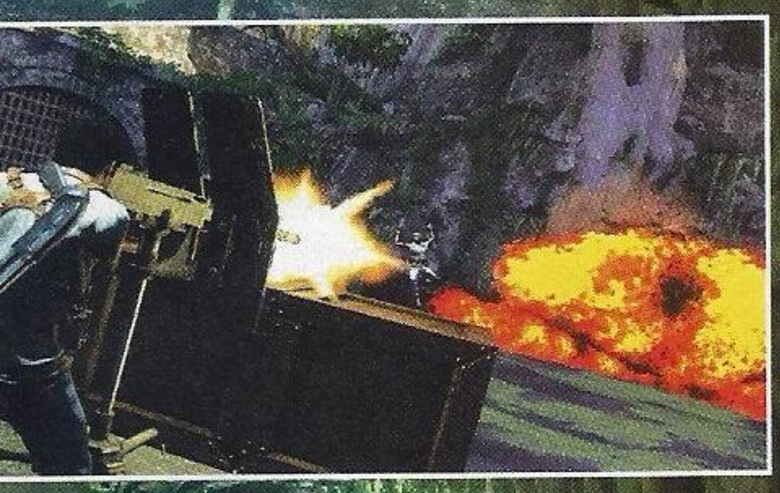
W DU...SZY GRA!

Uncharted wyładniało do tego stopnia, że aż zaparło mi dech i o mało się nie udusiłem. Wrażenia tego nie mogłem trzymać tylko dla siebie, dlatego też zaraz zawołałem Miela i Gulka – niech też się podduszą. Zgodnie orzekliśmy, że właśnie patrzymy na cudo współczesnej myśli programistycznej i prawdziwy pokaz możliwości PlayStation 3. Właśnie zaczęła się nowa era.

Pierwszy poziom rozpoczyna się scenką, podczas której samolot pary łowców przygód zostaje zestrzelony nad tropikalną wyspą. Już w jej trakcie poznajemy nieco charakter głównego bohatera. Pod ostrzałem Elena krzyczy, czy skakał kiedyś ze spadochronem. Widać strach w oczach Drake;a, ale odpowiedź pada: „Jasne, skaczesz, liczysz do pięciu i pociągasz za linkę!" Dziewczyna opuszcza pokład samolotu, Nathan wyłażąc zza sterów pokracznie wywraca się jak długi, przeklina pod nosem i skacze. Oczywiście jego szmata na sznurkach musiała mieć dziurę, przez co lądowanie jest bardziej dynamiczne i kończy się tak czy siak zawiśnięciem na drzewie.

Niepewnie wychyliłem gałkę analoga do przodu. Postać ruszyła powoli przed siebie, a moim oczom ukazała się

■ Dostałem się na placyk, na którym chyba właśnie ktoś się rozpakowywał. Pełno było na nim drewnianych skrzyń, stał ślicznie wykonany jeep. Zachęcony stołem zastawionym nabojami wbiegłem nieostrożnie i przywitała mnie kanonada z działka stojącego po lewej stronie. Gałka do siebie, szybki nawrót i modły, by strzelający miał zeza. Następnie zrozumiałem, po co te skrzynie – trzeba poruszać się od jednej do drugiej w przerwach między seriami strzałów. Zadanie okazało się bardzo ekscytujące, a kulka posłana ze średniego dystansu prosto w głowę pirata wrzuciła mi uśmiech na twarz. Opłacało się kombinować.



najbardziej plastyczna dżungla w historii gier; przebogate tekstury oraz efekty światła i cienia znów zrzuciły mnie z kanapy. Płynny bieg bohatera wygląda wprost obłędnie, jego przybrudzone ciuchy załamują się zgodnie z jego ruchami, na twarzy pojawiają się grymasy. Sterowanie jest łatwe i przyjemne – można podskoczyć, uderzyć piąchą, wyciągnąć i przeładować broń, przymierzyć do przeciwnika (wtedy kamera lokuje się podobnie jak Gearsach). Pod kółkiem mamy sprint, rzucenie się szczupakiem oraz przywieranie do ścian. System ten niemal żywcem przeniesiony jest ze wspomnianego dzieła Epic, co złe nie jest, ale wymaga jeszcze ostatnich szlifów. Największe wrażenie wywołuje oczywiście to, jak Nathan

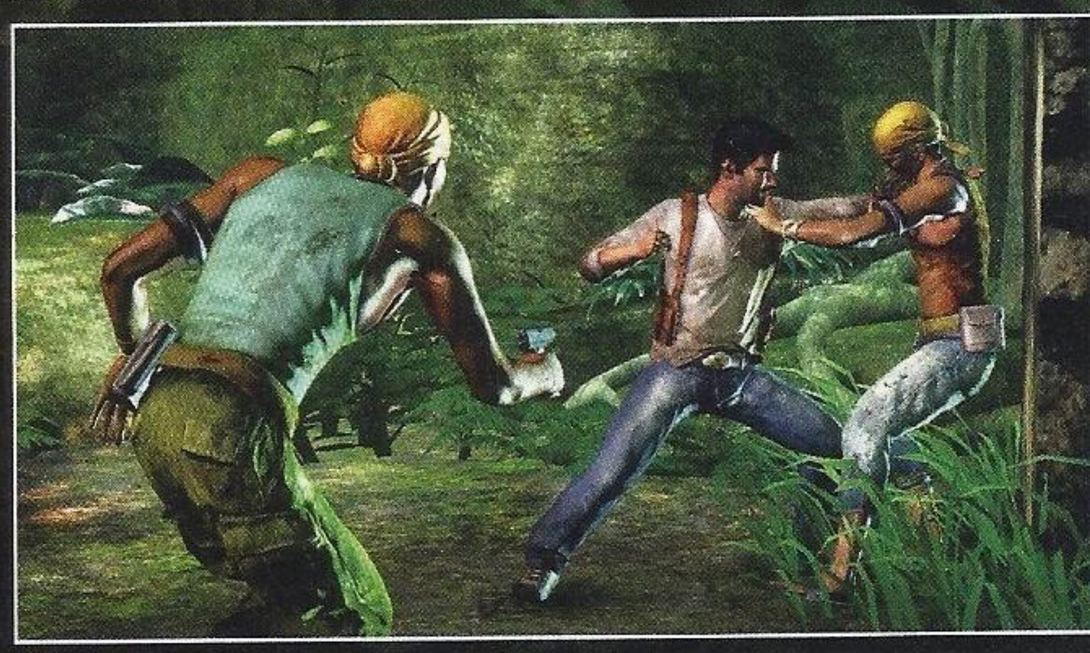
UNCHARTED WYŁADNIAŁO DO TEGO STOPNIA, ŻE AŻ ZAPARŁO MI DECH I O MAŁO SIĘ NIE UDUSIŁEM

reaguje na środowisko i porusza się w po tym terenie i w takich okolicznościach przyrody. Gdy nagle ktoś skądś zaczyna ostrzał, słyszymy ciche, rzucone mimochodem „shit". Drake zasłania twarz biegnąc do najbliższej osłony lub wycofując się, a poruszając się przy ścianie zawsze przyjmuje inną pozycję. Nawet przeładowuje na różne sposoby – czasami nad głową, czasami w biegu, jeszcze kiedy indziej niezdarnie i nerwowo. To wszystko aż wylewa się z ekranu. Podobnie jak przecudownie wykonana woda oraz smaczki pokroju śladów po kulach, rys na kolbach broni oraz tego, że wywalane z buta wrota bramy za każdym razem padają nieco inaczej. Technicznie mówimy o najpiękniejszym kawałku kodu, jaki dotychczas przytrafiło się konsolom.

ORGANOLEPTYCZNIE

Pierwszy level kończy się dość szybko. Przebijając się przez niego nie zobaczyłem zbyt wielu fachowych patentów, bowiem okazało się, że za ich prezentację odpowiedzialny jest poziom drugi... Zaczął się panoramą oceanu o wczesnym zachodzi słońca. Nathan stał daleko od kamery, a ja czekałem na rozpoczęcie scenki. A nie, to już można grać? Doszedłem do skalnej ściany, a na jej powierzchni doszukałem się kilku pęknięć i wgłębień. Gdy wspinałem się i skakałem od jednego uchwytu do drugiego, gra posiniaczyła mnie po raz kolejny – spektakularne, karkołomne akcje, jakie widziałem do tej pory w wykonaniu najbardziej zdesperowanych kaskaderów, teraz stały się efektem wciskania przycisków na padzie. W pewnym momencie nie widziałem żadnej wyrwy, której Nathan mógłby się chwycić, więc skoczyłem licząc na cud. I faktycznie, zdarzył się – Drake chwycił wiszącą lianę, zaczął biec wzdłuż ściany i przerzucając sobie linę z ręki do ręki (czy tylko ja mam dreszcze na myśl o takiej czynności nad kilkusetmetrową przepaścią udekorowaną zalewanymi przez fale skałami?) rzucił się do następnej szczeliny. Kolejna była wypełniona kamieniami, które zsunęły się bardzo naturalnie i z charakterystycznym odgłosem w otchłań. Pomyślałem, że pewnie można polecieć wraz z nimi, jak się za długo poczeka. Można.

Gdy dotarłem na szczyt urwiska, moim oczom ukazała się wieża, ale zanim do niej dotarłem musiałem wystrzelać kilku zbirów. Ci są bardzo sprytni, rzadko stają w miejscu (jak już, to podczas przeładowania, a i to za winklem), manewrują. Jeden mnie rozwalił. Schował się, a następnie położył i starał wychylić zza osłony tylko głowę i rękę ze spluwą. Dostał headshota. Zdobywanie ruin również było bardziej zręcznościowe, co cholernie mi się spodobało. Wszedłem po kolumnach na niepozorny mostek, ten zaczął się walić, musiałem więc wdrapać się po ścianie budowli, przeskoczyć w jej wnętrzu rozpadlinę (kamera pokazuje to od spodu w zwolnionym tempie), wejść jeszcze wyżej i dopiero zdobyć klucz. Intensywna przeprawa z mokrymi stopami i rękoma – zależy coś się komu poci.

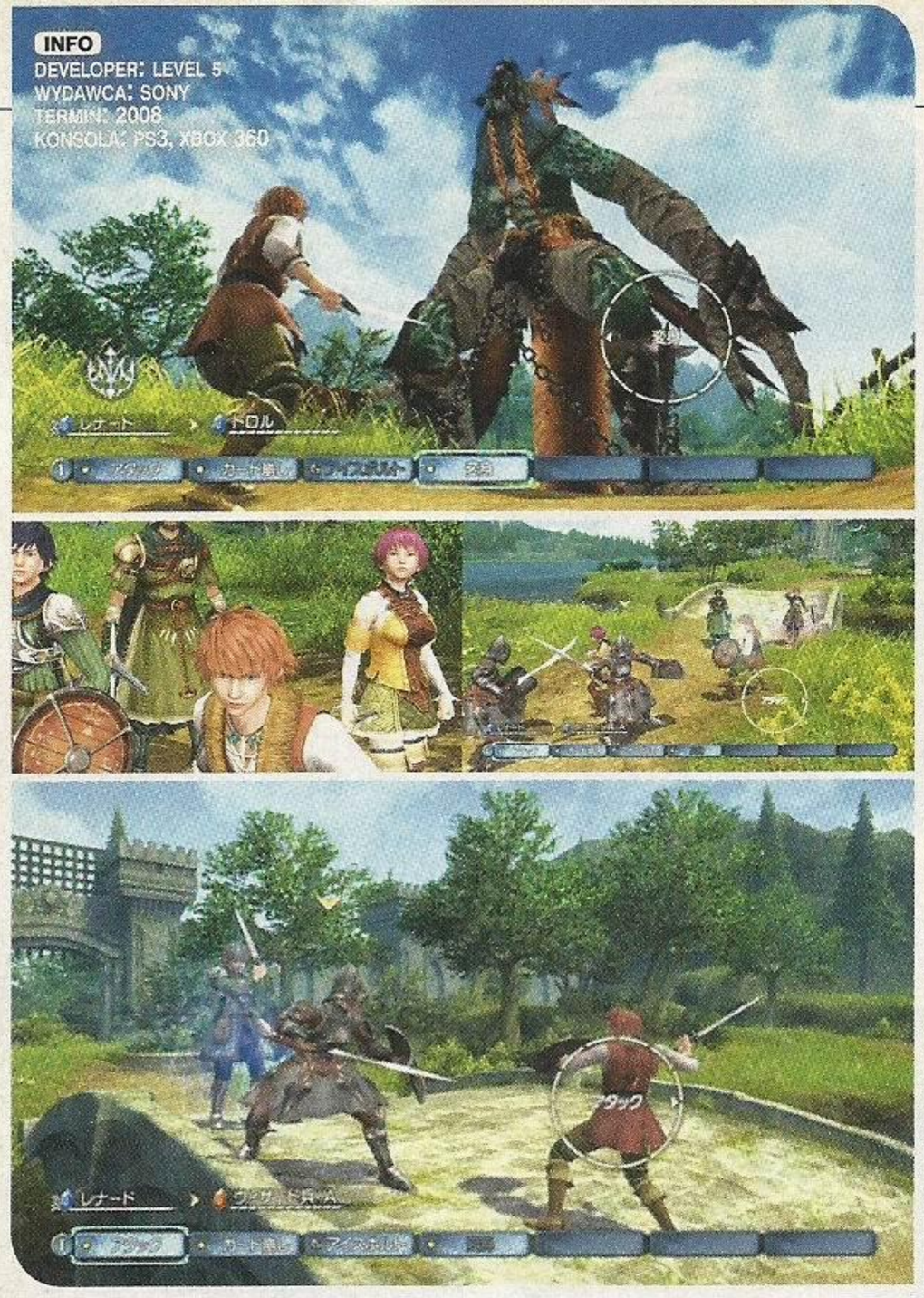


IDZIE NOWE

Uncharted: Drake's Fortune stanowczo stąpa w kierunku tronu przygodowych gier akcji. Na horyzoncie nie widać żadnej pozycji, która mogłaby mu zaszkodzić. Wykonaniu można składać hołd nie tylko pruski, ale i każdy inny. Ta gra wraz z Heavenly Sword pokazuje, czym jest następna generacja według Sony. Widziałem fragment z zagadkami logicznymi, widziałem proste QTE, widziałem trochę krwi, miękkie przeklinanie. Węszę fabułę z klasą i przytupem. Ta gra to powód, by kupić PS3. Ja tak to odebrałem.

■■ qsh

■ Marcel się przyczepił, że dżungla jest ograniczona do ścieżek wyznaczanych ścianami ze skał i gęstych krzaków. Gdyby naprawdę to były ścieżki, to ok. Ale to są ślicznie wykonane i obszerne tereny działania. Więcej sporów w Dogrywce po ukazaniu się gry, coś tak czuję. Według mnie, nie ujmuje to Uncharted uroku.



WHITE KNIGHT STORY

Chodzące miasta i mangowe laski

Wszyscy posiadacze PlayStation 3 zgodzą się chyba ze stwierdzeniem, że ich konsola potrzebuje pięknego, kolorowego, rdzennie japońskiego RPGa, który efektywnie podniósłby sprzedaż tejże platformy. W sytuacji gdy na takiego właśnie „fantastycznego" RPGa firmy Square Enix trzeba będzie jeszcze od groma poczekać, Sony zaprzęgło do roboty studio Level-5 (między innymi Dark Cloud i Rogue Galaxy), by już w niedługim czasie posiadacze PS3 mogli zabijać cudaczne potwory, przemierzać malownicze krainy i zdobywać doświadczenie biszoneńskimi bohaterami i piersiastymi bohaterkami.

Kilka słów o fabule. Producenci poszli po najmniejszej linii oporu wykorzystując znane wszystkim dobrze zmartwienie głównego bohatera, który, jak na rycerza przystało (i tu wszyscy zgodnym chórem) – musi uratować uwięzioną księżniczkę. Jak widać jest to prosty i bezpieczny zabieg, tylko czy bazowanie na sprawdzonych pomysłach wystarczy? W miarę rozwoju fabuły będziemy mogli odkrywać nieznane wcześniej lokacje. Im większe postępy, tym większa ilość dostępnych nowych questów. Szykuje się około 60 godzin zabawy, jasnym staje się więc fakt, że Level-5 chce dorównać swoim poprzednim produkcjom. Główny bohater to zaledwie kilkunastoletni chłopak, który wszedł w posiadanie tajemniczego artefaktu, za pomocą którego potrafi przeistoczyć się w tytułowego Białego Rycerza. W swej niebezpiecznej i usianej licznymi pojedynkami podróży nie będzie jednak sam. W naszej drużynie znajdzie się też piękna i ponętna wojowniczka używająca w walce noża, oraz stary, doświadczony wojownik znający magię. Powiewem świeżości ma być możliwość stworzenia, w ponoć bardzo rozbudowanym edytorze, naszej własnej postaci, która weźmie udział w przygodzie jako członek drużyny, ale nie jej główny prowodyr. Ma to sprawić, że gracz bardziej przejmie się całą historią, a jego towarzysze broni staną się mu bliżsi.

W czasie potyczki nabijamy pasek specjala, który umożliwia nam przywołanie wsparcia w postaci mierzącego około siedmiu metrów Białego Rycerza. Jest to bardzo przydatna pomoc, ponieważ z założenia przyjdzie nam mierzyć się z olbrzymimi demonami, czarnymi rycerzami, czy innym plugastwem. Podobnie jak z Esperami w FFXII, wzywamy na ratunek białego wybawcę nie zatrzymując jednocześnie ataku reszty drużyny. Jednak w czasie starć możemy sterować poczynaniami tylko jednej postaci; nasi kompani muszą zdać się na możliwości procesora PS3, który będzie nimi sterował.

White Knight Story od strony graficznej przedstawia nam podciągnięty do współczesnych standardów styl znany dobrze z poprzednich produkcji Level-5. Nie mamy tu do czynienia z rewolucją, nieosiągalnym przez innych poziomem, czy olbrzymim skokiem graficznym, niemniej jednak utrzymana została bardzo wysoka jakość wykonania i nie ma się do czego doczepić. Postacie, jak i pokraki z jakimi spotkamy się i zmierzymy na polach bitew, są wykonane w typowy japoński sposób. Zamiast realistycznych istot ludzkich mamy tu mangowych, pięknych chłopców, no i oczywiście hojnie obdarzone przez naturę wielkookie dziewczęta.

Podsumowując, spodziewamy się solidnie wykonanego japońskiego RPGa, który porwie umysły i serca graczy w świat fantastycznej krainy pełnej przygód, walki i wszędobylskiej magii. ■■

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

4D? NIE. 4C.

Złośliwi wciąż wytykają nadużycia semantyczne głów Sony, takie jak gry 4D właśnie. Ale mina może zrzednąć każdemu, jeśli plan czterech „C" się sprawdzi. Przyszłość sieci PlayStation oparta będzie na czterech angielskich słowach na literkę „c": community, competition, creativity i commerce. Budowa społeczności (pierwsze c) z naciskiem na współzawodnictwo (drugie), a do tego zachęcanie do kreatywności (trzecie) może przynieść komercyjny (czwarte) sukces. Na przykład ostatnio podano informację, że każdy będzie mógł zaprojektować własną koszulkę. A dla bardziej wymagających i siedzących w temacie – skrypty do pisania programów w popularnym języku – Java. Nie ma co – Sony przygotowuje sporą rewolucję sieciową. Opartą co prawda na kilku znanych pomysłach, ale to niczego nie zmienia. Pytanie brzmi: kiedy?

TAKA POLITYKA

Serwis 1up podał, że Microsoft w okolicach tych świąt Bożego Narodzenia udostępni na swojej platformie Games for Vista usługę Live Arcade. Posiadacze PC nie tylko zagrają więc w najcenniejsze perełki z X360, ale dostaną też możliwość sprawdzenia swoich sił w staroszkolnych pozycjach, które są bardzo popularne na X360. Bardzo jesteśmy ciekawi, czy przedsięwzięcie to odniesie taki sam sukces, jak na konsoli. Ale co, jeśli kupiliśmy grę na iXa i chcemy ją mieć na PC? Nie wiadomo jeszcze.

NINTENDO A HARDCORE

Gdy Miyamoto otwiera usta, by powiedzieć coś o swojej twórczości i o profilu firmy, inni milkną i nasłuchują. Może znów palnie coś na wzór „mogłem zrobić Halo, ale mi się nie chciało", a może dokona trafnej analizy sytuacji na rynku. Teraz o tym drugim. Autor takich szlagierów, jak Super Mario stwierdził, że bardzo trudno obecnie dostosować poziom trudności do potrzeb wszystkich graczy, ci bowiem podzielili się na dwa obozy. Mało liczni hardcorowcy chcą gier długich i wymagających. Masa tzw. „casuali" ma gdzieś wyzwanie i chce po prostu się bawić. Dlatego też – mówi Miyamoto – najważniejsze jest, by już sama próba grania dawała upragnioną frajdę. Jako przykład podaje Ninja Ga... nie, nie, oczywiście, że nadchodzące Super Mario Galaxy (30 listopad). Wydaje się nam jednak, że już kto jak kto, ale Wielkie N wstrzeliło się idealnie w rynek casuali zostawiając drugą grupę na pastwę... innych firm.

RIDDICK SIĘ ZMIENIA

Tak to wygląda z boku, bo póki co ani Sierra ani Starbreeze nie podają powodów opóźnienia premiery Assault on Dark Athena, czyli kolejnej części Kronik Riddicka – dopiero w przyszłym roku gra trafi na Xboxa 360 i PS3. Być może wysłuchano krytyki, jaka przeszła w pewnym momencie przez internet i postanowiono jednak poprawić grafikę oraz dodać dużo więcej nowych elementów, niż początkowo planowano.

RAGE

Doom na kółkach czy Quake na kiju?

Na zakończonej imprezie QuakeCon id Software zaprezentowało światu swój nowy projekt. Quakecon organizowany jest co roku na przełomie lipca i sierpnia, ale dotychczas był raczej imprezą stricte pecetową. Od jakiegoś czasu jednak konsole i komputery osobiste mają znacznie więcej wspólnego. Owocem tejże symbiozy jest zapowiedzenie Rage zarówno na najmocniejsze z PeCetów, jak i PS3 oraz X360. Gra powstaje od osiemnastu miesięcy, ale daleka jest od ukończenia, gdyż Rage ukaże się dopiero, jak będzie gotowe. A że Doom 3 powstawał chyba ze sto lat, gwiazdka 2009 brzmi rozsądnie.

Rage jest u podstaw strzelaniną fpp. Jednak nieokreślona jeszcze dokładnie część całej zabawy odbywać się będzie na kołach buggy. To znaczy, że nasza postać w świecie, w którym żyje, zajmuje się ściganiem. Dość enigmatyczne wypowiedzi producentów wskazywać mogą, że jeszcze nie do końca wiedzą, czy będziemy mogli bujać się furetą po terenach przeznaczonych do chodzenia, czy raczej tylko na torach wyścigowych. W trakcie wyścigu oczywiście można wykorzystywać nieczyste sztuczki, ostrzeliwać się. Trzeba jednak uważać na kiboli, którzy czasami znudzeni mało atrakcyjnym przebiegiem wyścigu rzucą na tor płonącą beczkę, tudzież inny granat. Model jazdy samochodu zdecydowanie należy przyrównać do tego z MotorStorma i innych zręcznościówek, niż do poważnych symulacji. Zresztą sami twórcy przyznają, że wolą właśnie takie podejście.

Jednak nie zapominajmy, że to wciąż jest strzelanina fpp z elementami walki na torze, a nie na odwrót. Nieochrzczony jeszcze bohater, jest

RAGE JEST U PODSTAW STRZELANINĄ FPP. JEDNAK CZĘŚĆ ZABAWY ODBYWAĆ SIĘ BĘDZIE NA KOŁACH BUGGY

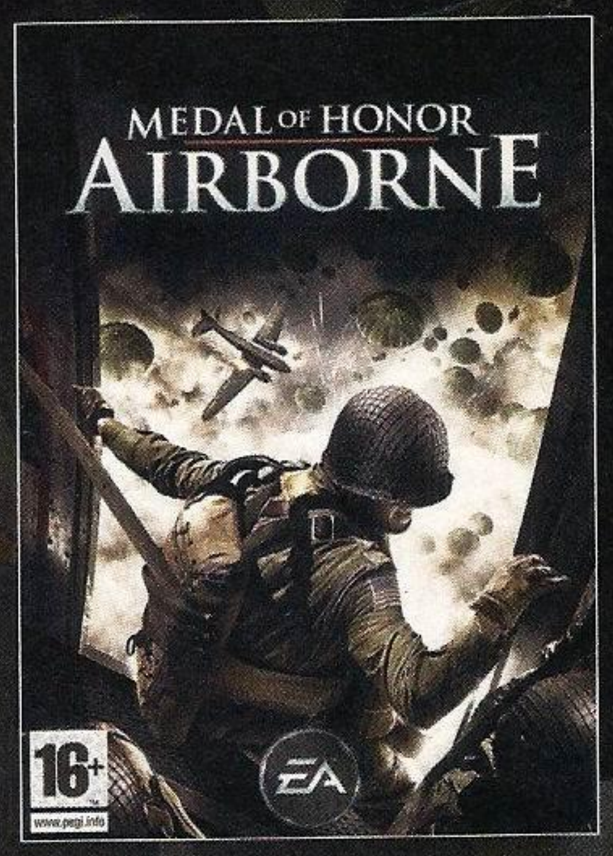
zwykłym gościem, mieszkańcem pustynnych okolic. Minęło 75 lat od przerażającego kataklizmu, który dość mocno cofnął rozwój gatunku ludzkiego i techniki. Miejsce akcji jest dość klimatyczne i oryginalne – barwami przypomina wspomnianego MotorStorma, trochę też Tatooine z Gwiezdnych Wojen. Zaludnione jest wykręconymi postaciami. Społeczeństwo próbuje ukształtować kilka zasad funkcjonowania, ale pojawia się brutalny tyran chcący wprowadzić w życie swój reżim. Istnieje oczywiście ruch oporu, sami osadnicy również są przeciwko. Id przyznaje, że lubi jasne podziały na złych i dobrych, dlatego też wiadomo, po której stronie się opowiemy.

Mamy też kilka informacji na temat sterowania i kilku rozwiązań. Przede wszystkim wyleciało PDA – koniec z czytaniem masy tekstu o broniach, zadaniach, postaciach. Teraz trzeba słuchać rozmówców i samemu kombinować, co zrobić, by pchnąć akcję do przodu. Również bronie – co jawi się jako nowy standard – będzie można samemu składać, ulepszać, naprawiać. Sprawnym chirurgicznym cięciem pozbyto się też jakiegokolwiek współzawodnictwa graczy, nie będzie defmeczów, a jedyną formą zabawy z kimś będzie obsadzenie kolegą karabinu na samochodzie. Wiemy też, że właśnie pojazdami łatwiej steruje się na konsolach, z racji pada oczywiście.

Potężny nowy silnik graficzny przewiduje wykorzystanie fantastycznych tekstur i fizyki. Widać to na pierwszy rzut oka, ale daleka premiera może nieco przygnębić, choć z drugiej strony cieszyć może już sam fakt, że dostaniemy ją w swe łapy. Prędzej czy później.

PC za kilka tysięcy, czy konsola za kilkaset złotych (do 2009 cena spadnie, nie?) – będzie znowu mała wojna. Id jest producentem z klasą i wierzymy, że dostarczy kolejną, doskonałą pozycję. ■■

MEDAL OF HONOR
AIRBORNE™



BOHATEROWIE SPADAJĄ Z NIEBA.

Nasza wojna zaczyna się tutaj.
Piekło pod nami nas rozdzieli.
W tym chaosie każdy z nas dokonuje wyboru.
Dzwonnica kościelnej wieży?
Dach wartowni?
A może środek obozu wroga?
Decydujemy o własnym losie.
Liczy się pierwszy krok.

www.polska.ea.com/moh

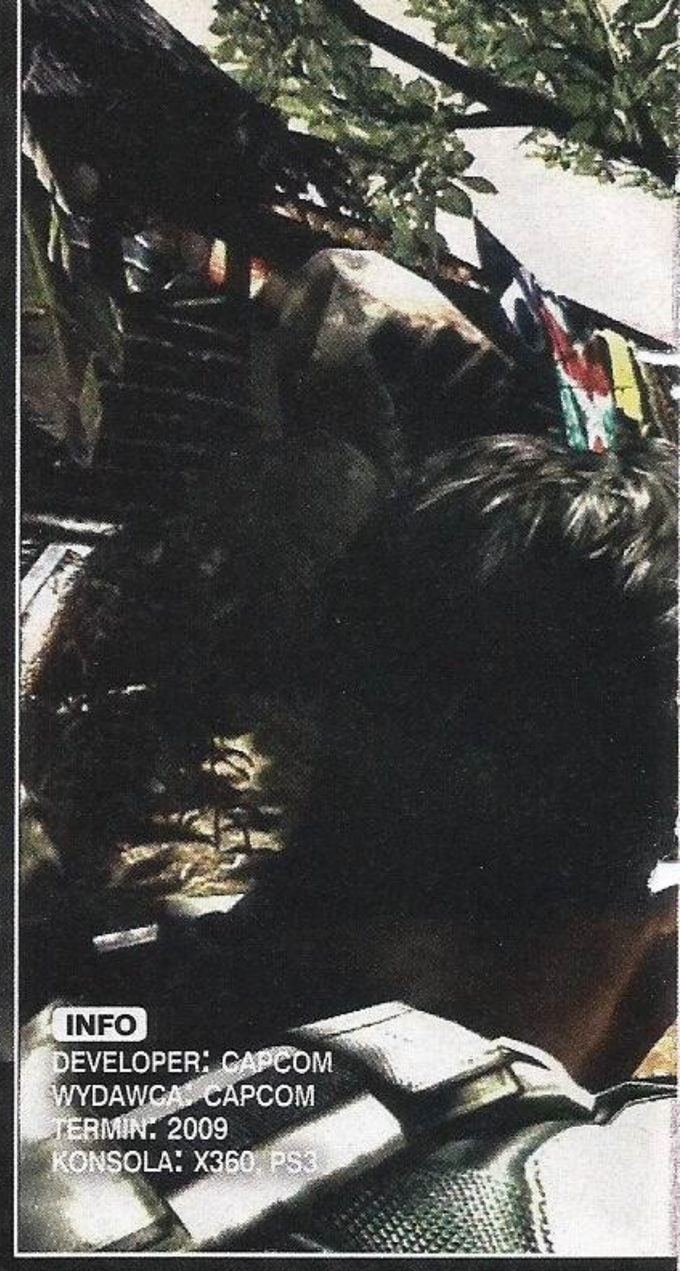
Premiera:
Xbox 360 – 14 września 2007
PlayStation 3 – 16 listopada 2007

16+ www.pegi.info | PC DVD ROM | EA mobile | XBOX 360 LIVE | PLAYSTATION 3 | EA

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, logo EA i Medal of Honor Airborne są znakami towarowymi bądź zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Medal of Honor jest znakiem towarowym i/lub zarejestrowanym znakiem towarowym Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach dla gier komputerowych i gier video. Wszelkie prawa zastrzeżone. Loga „PlayStation", „PLAYSTATION" i rodziny produktów „PS" są zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy Sony Computer Entertainment Inc. Loga Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft. Pozostałe znaki towarowe są własnością ich odpowiednich właścicieli.

RESIDENT EVIL 5

Zło rezyduje w Afryce

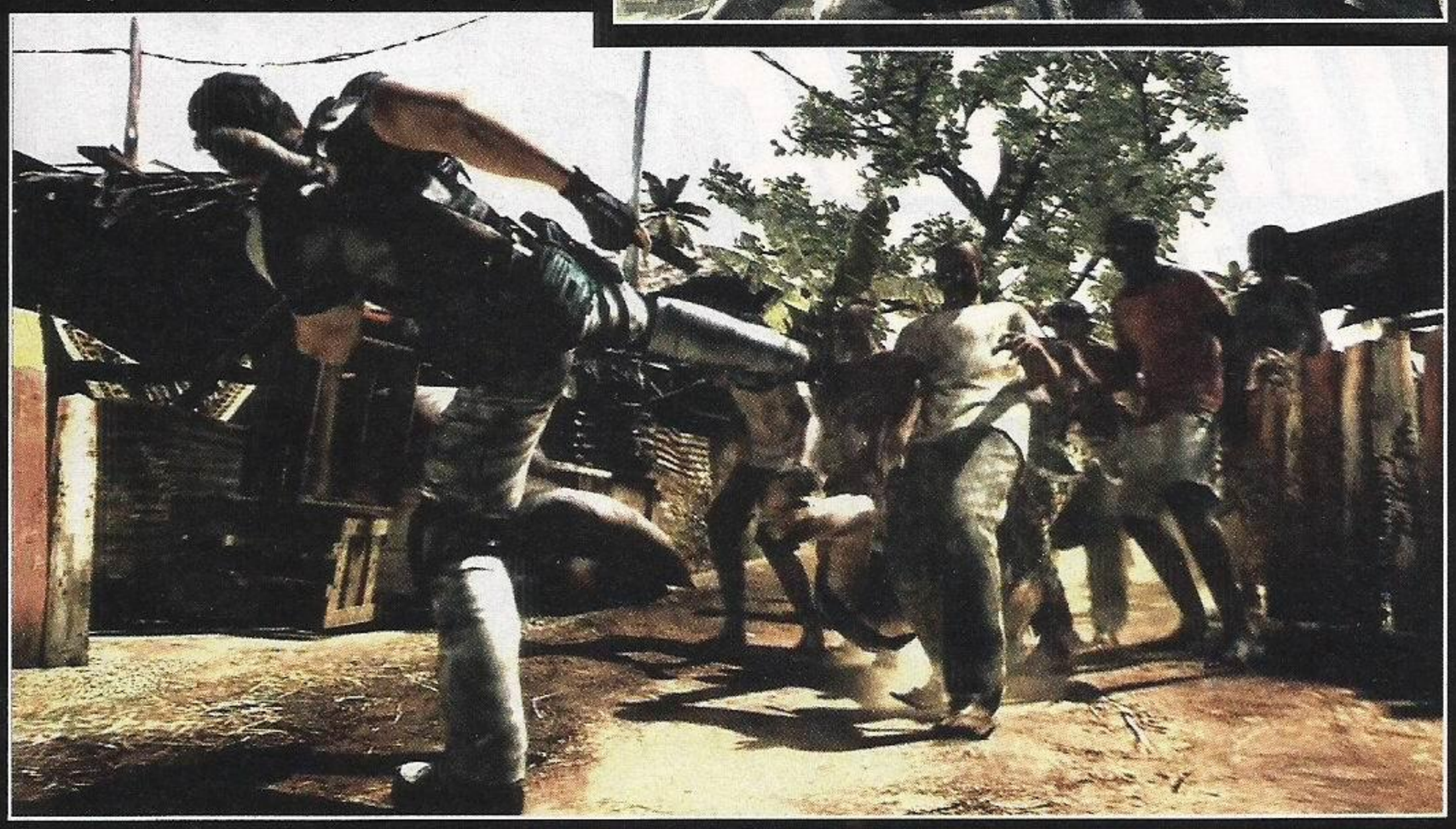


INFO
DEVELOPER: CAPCOM
WYDAWCA: CAPCOM
TERMIN: 2009
KONSOLA: X360, PS3

■ Główny bohater w pełnej krasie. Takiej łapy nie powstydziłby się żaden zdrowy facet. Przez headset krzyczeć mają pracodawcy: szybciej! Deadline już jutro!

Najbardziej zapadające w pamięci motywy z gier są raczej indywidualną sprawą każdego z nas. Jednak w historii gatunku horrorów na konsole jest kilka takich, które stanowią prawdziwą klasykę. Gdy helikopter z oddziałem S.T.A.R.S. na pokładzie rozbił się pod lasem nieopodal Raccoon City, niewielu spodziewało się narodzin legendy. Po obejrzeniu wstępu do pierwszej części Resident Evil i następnie przedarciu się przez tajemniczą posiadłość, wiadomym było, że powstanie kolejna odsłona gry. Zostawmy na boku (lekko mówiąc) mało udane wariacje serii, takie jak strzelaniny na pistolet, albo online'owe przygody przypadkowych postaci i skupmy się na pełnoprawnych tytułach z kolejnymi cyferkami (plus Code Veronica). Poznaliśmy masę ciekawych postaci, niektóre z nich złe do szpiku kości, niektóre o gołębim sercu. Widzieliśmy rodzeństwa, bliźniaków, nieszczęśliwych rodziców, córkę prezydenta. Jakby nie patrzeć, obrósł nam cały ten światek w piórka, stał się skomplikowaną strukturą pełną zależności i powiązanych ze sobą elementów. Niekiedy nie pasowała chronologia, nie trąciło to jednak takimi przekrętami, jak w serii Metal Gear Solid. Po niedawnym E3 producent Keiji Inafune udzielił kilku wywiadów, do sieci trafił też trzyminutowy trailer zawierający fragmenty właściwej gry. N+ jak zawsze na posterunku – oto przed Wami wszystko, co wiadomo o grze. I kilka domysłów.

■ 20 lat później – 50 Cent z kumplami upominają się o nowe dziewczyny do teledysków. Tylko jego stara protestuje.



■ Ciekawe, czy system walki będzie jakoś bardziej złożony – czy dostaniemy np. przycisk odpowiedzialny za kopnięcie lub wyjazd z bara. Liczymy też, że każdy z kopniętych natrętów będzie się inaczej zachowywał. Kilka animacji na krzyż to śpiewka przeszłości.

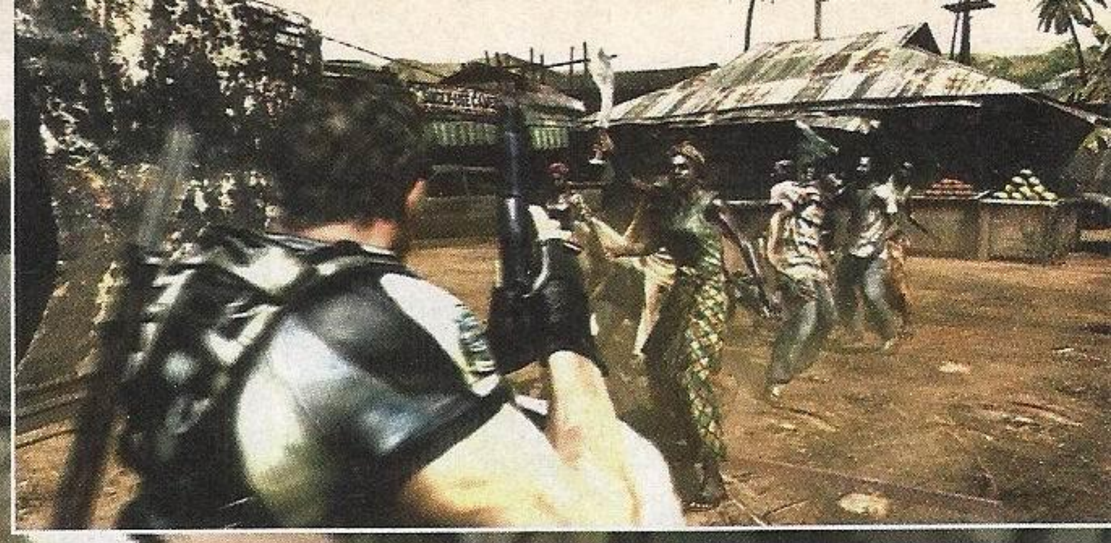
AFRYKA DZIKA

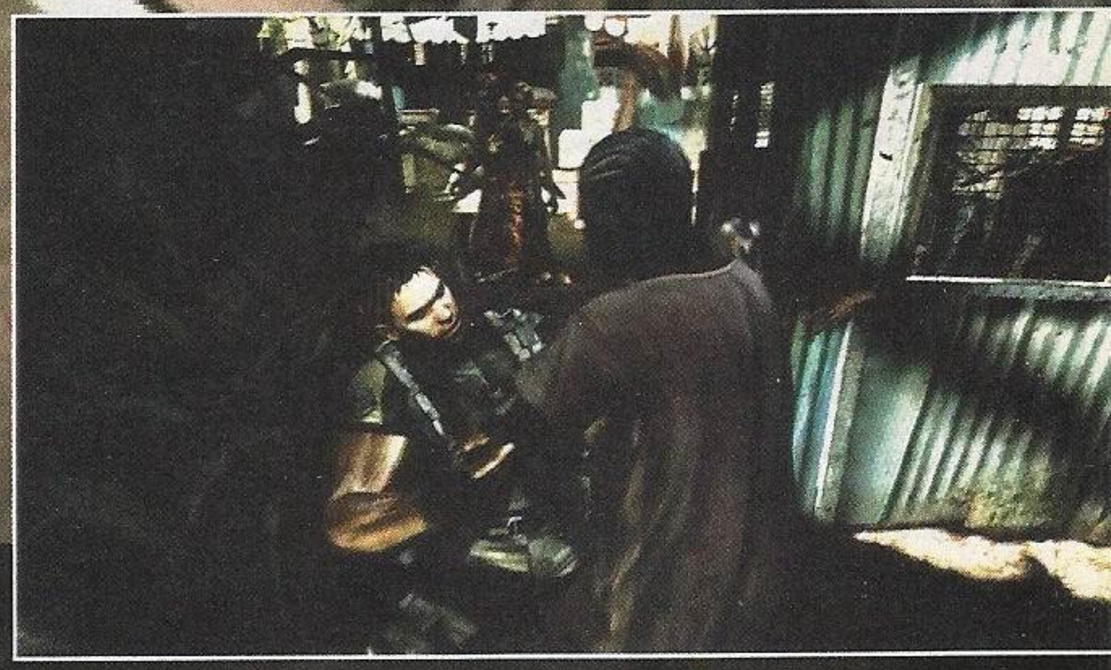
Pierwsze trzy rozdziały opowieści o złej do bólu organizacji Umbrella umiejscowione były raczej w tej samej okolicy – na terenie fikcyjnego miasta Raccoon City lub nieopodal niego. Dopiero w RE: Code Veronica akcja przeniosła się w inne okolice. Jednak najbardziej przełomowa okazała się czwarta inkarnacja, która trafiła najpierw na GC, a po jakimś czasie zagościła na PS2 i całkiem niedawno na Wii. Zdecydowanie zerwanie z dotychczasowymi założeniami i schematami zaowocowało ciepłym przyjęciem i nielichą rewolucją w serii. Pojawiły się też nowe, kultowe z miejsca motywy (walka na noże, El Gigante). Piąta część nie musi deptać dokonań poprzedniej części, by zostać ciepło przyjętą. Wystarczy raczej pociągnięcie udanych patentów i dodanie paru nowych. Nie inaczej widzi to Capcom.

Miejscem akcji jest bliżej nieokreślona wioska (a może i mieścina) w którymś z afrykańskich krajów. Spalona słońcem ziemia wskazuje na to, że krople deszczu oczekiwane są tu tak bardzo, jak wybory nad Wisłą. Bardzo dokładnie mogliśmy przyjrzeć się temu miejscu w HD. Każdy obiekt rzuca wyraźny cień, nieliczne kępki trawy kołyszą się na delikatnym wietrze, żar lejący się z nieba sprawia, że faluje wszystko, co jest oddalone o kilkanaście metrów od Chrisa, a temperatura nie ma zamiaru zejść poniżej trzydziestu paru stopniu w cieniu. Mieszkańcy i zwierzęta ograniczają do minimum ilość ruchów, by nie marnotrawić niezbędnej energii. Nieustannie słychać też cykające owady, jakże charakterystyczne dla pojedynków kowbojów w samo południe. Domostwa sklecone są z dosłownie byle czego; kartonowe ściany czy drzwi z firanek zostałyby zdmuchnięte mocniejszym zefirkiem, ten jednak nigdy tutaj nie wieje.

MURZYNEK BAMBO, MAKUMBA SKA?

O chorych akcjach „obrońców moralności" możecie poczytać na następnej stronie. Tu i teraz skupmy się na bohaterach tej historii. Głównym zawadiaką jest Chris Redfield. Weterani serii znają go między innymi z części pierwszej, jego siostra Clair występowała zaś w drugiej. Krzyś wygląda naprawdę fachowo, ma w bicu lekko powyżej cztery-zero,





modną fryzurę, headset w uchu, a jego plecy zdobi maczeta. Mówi też o sobie, że nie interesuje go to, że za sobą ma masę ofiar. Interesuje go tylko, by wykonać powierzone zadanie. Zimny najemnik, czy może dramatyczna kukiełka w rękach dużej organizacji?

Tak samo, jak firma Parasol, tak i zombiaki kojarzone były (i są) z Resident Evil. Jakimś cudem wraca korporacja, na powrót nieumarłych się nie zapowiada. Na prezentację adwersarzy przeznaczono całkiem spory fragment materiału, jaki pokazał Capcom. Mimo sporych obaw, wieśniacy i cały bestiariusz z „czwórki" przyjął się bez pudła. Czy i tym razem będzie podobnie? Wszystko na to wskazuje. Czarnoskórzy mieszkańcy są nad wyraz pobudliwi, wynika to jednak głównie z wirusa, jakim zostali zainfekowani. A i to raczej nie wszyscy. Na jednej ze scen widzieliśmy dwóch oprawców, którzy spłoszeni wkroczeniem Chrisa uciekli zostawiając swoją ofiarę. Zakażony mężczyzna stanął w niewybrednej pozie, jakby zawieszony na niewidzialnym pasie, wzdrygnął się kilkukrotnie, a jego twarz zdeformował potężny grymas bólu. Oczy pełne przerażenia zostały pokazane z ultra bliska – najpierw zaszły czerwono-burą substancją, która po chwili z nich wypłynęła. Jeszcze dwa skurcze i kolo w rozpiętej koszuli rzucił się na Krzyśka chcąc wyrwać mu wątrobę i nerki.

Piła spalinowa nie może raczej przywoływać miłych wspomnień – Masakra w pewnym amerykańskim stanie, Resident Evil 4, bagnet pod karabinem w Gearsach – zawsze słysząc złowrogi skowyt przechodzą nas (nie)przyjemne ciarki. Na razie nie pokazano samego urządzenia, ale na jednym z kadrów widać pana z workiem na głowie, który dzierży w dłoniach coś niepokojącego. Poznaliśmy też wodzireja – koleś w ciemnych, wielkich okularach nawołuje tłum przez megafon. Kilkudziesięciu wieśniaków zachowujących się zdecydowanie bardziej aktywnie i dynamicznie (niż w RE4) zdaje się stanowić znacznie większe zagrożenie dla pana Redfielda. Atakują ze wszystkich stron, używają ostrych narzędzi, przez genetyczne modyfikacje są wytrzymalsi i sprawniejsi, niż pozory na to wskazują.

RESIDENT EVIL 5 ZAPOWIEDZIANY ZOSTAŁ NA ROK 2009, CO OZNACZA, ŻE POCZEKAMY SOBIE JESZCZE NAJMARNIEJ PÓŁTORA ROKU. SHIT

SŁOŃCE NA ZMARZNIĘTEJ PLANECIE

Najnowsza gra Capcom pracuje na silniku, który napędzał jedną z najbardziej udanych gier na X360. Lost Planet wyszło na początku 2007, a Resident Evil 5 zapowiedziany jest na rok... 2009! To masa czasu, a jak wiadomo nic tak szybko się nie starzeje, jak technologie. Po tym, co pokazuje nam producent, jesteśmy jednak absolutnie spokojni o przyszłość. Szczególnie przywołując w pamięci czas, jaki upłynął od pierwszych wieści do premiery części czwartej. Gra kopała nas swoją prezencją od samego początku i robić może to do teraz. Keiji Inafune w jednym z wywiadów przyznaje, że Lost Planet miało pokazać, jak studio rozumie śnieg na następnej generacji. Obecnie postawili sobie na celu udowodnienie, że znaczenie światła i cienia może być znacznie większe, niż na poprzedniej generacji. Największe wrażenie robi symulacja tego, jak ludzie oko zachowuje się podczas nagłej zmiany natężenia oświetlenia. Parę ładnych sekund zajmuje źrenicy przestawienie się na widzenie w półmroku, gdy wchodzimy do niego z jaskrawego zewnątrz. W drugą stronę działa to podobnie. Autorzy znudzeni są straszeniem ciemnością. Nie muszą się obawiać o tekstury, zwolnienia, przekłamania. Ich silnik zachwyca i zachwycać będzie najpewniej także w dniu premiery. Tylko dlaczego jest ona tak odległa? ■■

■ Na pewnym internetowym blogu po prezentacji RE5 pojawił się głos, jakoby gra szerzyła rasizm (biały zabija czarnych). Najgorsze jest to, że faktycznie zarzuty te miały jak najbardziej poważny wydźwięk. Nawiedzona obrończyni moralności rzucała takimi argumentami, że aż nie chce się w to wszystko wierzyć. W dyskusji, jaka się nawiązała w „komentkach", ktoś mądry i niezwykle przenikliwy połączył nawet wirusa rozprzestrzeniającego się w grze z HIV szalejącym w krajach Trzeciego Świata. Jedno ugryzienie równać by się miało jednemu stosunkowi płciowemu, który infekuje ofiarę... Trzeźwo myślący nawoływali do spokoju przypominając, że Japończycy mają zdrowe podejście do tematu. A my? Dla nas zombiak to zombiak...

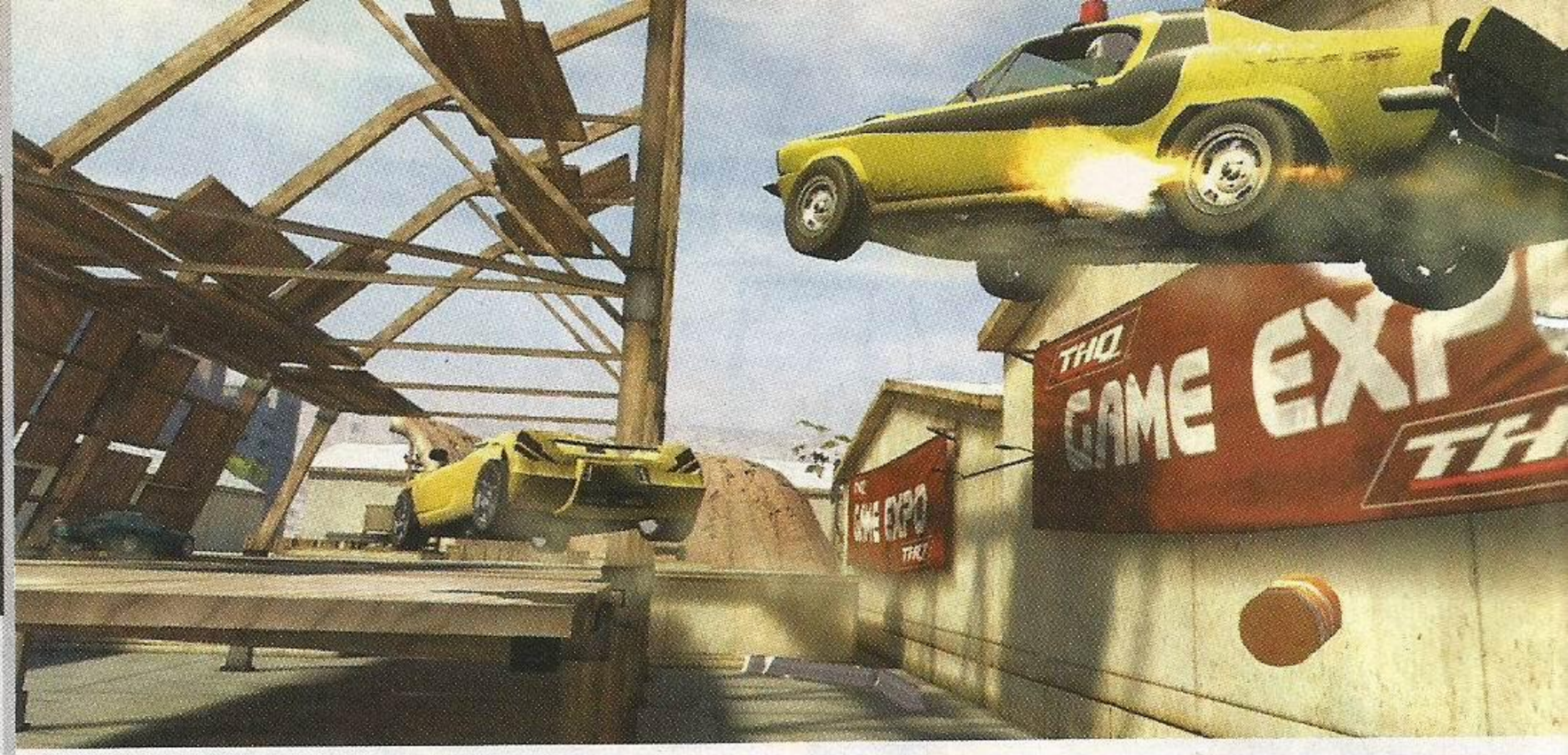
FATAL INERTIA

Tytuł ma w sobie drugie dno

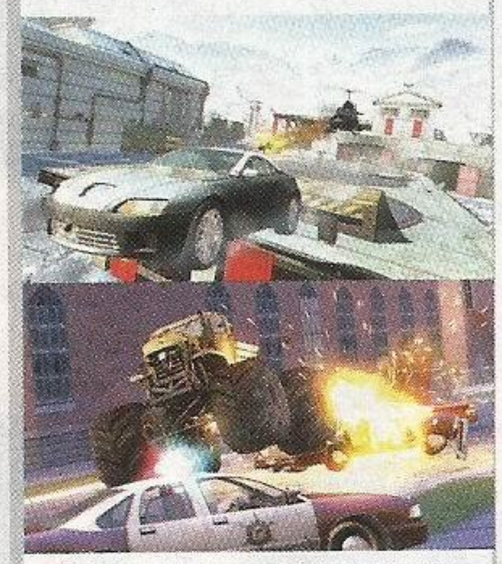
Jak można dać grze tytuł Fatalny Bezwład? Nie wiem, widocznie brzmi jakoś chwytliwie, albo przynajmniej miało brzmieć. Po ograniu kolejnego w tym miesiącu dema mogę śmiało stwierdzić, że jest ono zdecydowanie najmniej ciekawe z nich wszystkich i wypada dużo poniżej oczekiwań. FI zapowiedziano nam jeszcze wtedy, gdy pad do PS3 wyglądał jak bumerang, czyli bardzo dawno temu. Miał być szaleńczy, ekscytujący, futurystyczny wyścig pojazdów antygrawitacyjnych z użyciem oryginalnych broni na wykręconych trasach. Co zostało? Wyścig futurystycznych pojazdów. Wprawdzie można używać broni, ale nie są one ani oryginalne, ani zabawne. Maszyna sunie sporo nad ziemią na silnikach odrzutowych, wyposażona jest w hamulce (lewy i prawy), zbiera różne dopałki z trasy, które następnie można wykorzystać przeciwko kilkunastu współuczestnikom. Trzy trasy, które widziałem, są pozbawione jakiegokolwiek polotu i wydają się strasznie nieprzemyślane. Motyw z głazami i innymi przeszkodami na środku trasy jest cienki i się nie sprawdza – łatwo przywalić w coś, co zauważa się tuż przed nosem.

Jakimś cudem Fatal Inertia działa na silniku Unreal Engine 3. Tym oto sposobem doczekaliśmy się pierwszej tak cienko wyglądającej gry opartej na nim. Animacja dławi się zbyt często, tekstury doczytują się na naszych oczach mimo tego, że przecież demo uruchamione jest z dysku twardego. Jedynie woda może się podobać i robi to, ale nie, żeby zrywała tupet z przyklejaną brodą. Raczej sprawia, że myśli się „chociaż coś jest w miarę ładne".

Jak to się dzieje, że Koei nie może się przeskoczyć poziomu średniactwa? Dlaczego nie wyszła im gra na silniku, który podobno sam z siebie tworzy dobre tytuły? Chaos wylewa się z ekranu, poczucia prędkości nie potęguje nawet widok z maski. Mam dziwne wrażenie, że także pełna wersja nie naprawi obecnych niedociągnięć i skazana będzie na metkę „średniaka". Nie pomoże ani tryb multiplayer, nie pomoże elektroniczna ścieżka dźwiękowa. Szkoda. //**qsh**



INFO
DEVELOPER: PARADIGM
WYDAWCA: THQ
TERMIN: JESIEŃ 2007
KONSOLA: X360,PS3, PS2, PSP



Od strony technicznej demo naprawdę mnie urzekło. Jestem mile zaskoczony przede wszystkim płynną animacją, ładnymi efektami specjalnymi (zwolnione tempo, ogień) oraz czasami ładowania – wszystko odbywa się gładko i nie psuje rozgrywki. Nie doszukałem się jakichś błędów w detekcji kolizji, co wróży wymagającą, ale dopracowaną pozycję, w której niepowodzenie zrzucimy tylko na swojego manuala, a ostatnio nawet i tilta.

STUNTMAN: IGNITION

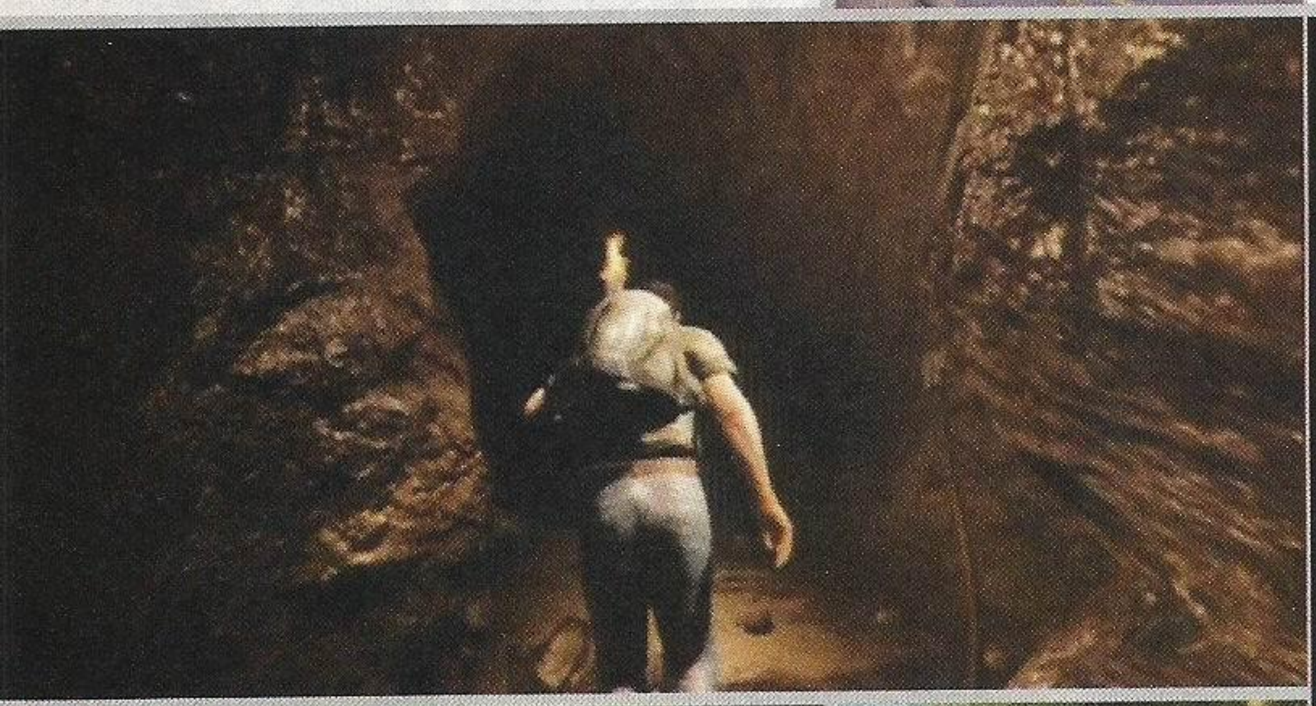
Sławny z bycia sławnym

Mimo, że pozostają w cieniu, kaskaderzy toczą znacznie bardziej ekscytujące żywoty, niż ludzie, za których wykonują akrobacje. O tymże zawodzie opowiadała pierwsza część Stuntmana, która przeszła do historii jako jedna z najbardziej frustrujących gier wszech czasów. Bardzo oryginalny pomysł wrzucenia gracza w siodło kaskadera filmowego przyjąłby się od razu, gdyby nie chore rozwiązania, które odrzuciły większość graczy. Recenzenci rwali sobie włosy z głów, ponieważ jeden błąd w trakcie wykonywania misji kończył się restartem całego przejazdu.

Teraz jest inaczej – błędów można zrobić pięć. W demku sprawdziłem trzy sceny, z czego pierwsze dwie obejmowały ten sam plan filmowy – poważnie nadwyrężoną od spodu okolicę, gdzie pod powierzchnią doszło do poważnych zmian tektonicznych. Ziemia rozstąpiła się w kilku miejscach, poorany grubymi bruzdami teren aż kipiał lawą wydobywającą się z każdej szczeliny. Powietrze drży z gorąca, iskry sypią się zewsząd, a ja w sportowym wózku i ze słuchawką w uchu zacząłem niebezpieczną przeprawę przez jakiś parking, magazyn, ze dwa skrzyżowania, jeszcze jeden parking, aż do długaśnego skoku kończącego scenę. W słuchawce co chwilę słyszałem reżysera – kazał wykonywać kolejne manewry. Poukładanie ich w jedną całość (combosa, tudzież – dosłownie jak w grze – sznurek) owocuje najwyższym trofeum. Pięć gwiazdek zarezerwowane jest dla największych wymiataczy, trzeba nauczyć się przejazdu na pamięć. W razie czego można polegać na komendach płynących z headsetu – padają wcześniej, niż pojawiają się odpowiednie ikony. Żółte symbole o odpowiednim kształcie sygnalizują, co należy wykonać. I tak musiałem na przykład przejechać bardzo blisko samochodu jadącego ulicą, przebić się przez barierkę, ominąć eksplozję, wyskoczyć. W pewnym momencie pojawia się też przycisk akcji. Aktywuje on różne ciekawe zagrania, a na omawianym planie powodował zapalenie się samochodu (trzeba przejechać przez myjnię), a później jego wybuch (sam koniec sceny).

SPORTOWE AUTO WYPOSAŻONE W RAKIETY ZASUWA EFEKTOWNYMI POŚLIZGAMI.

Drugi plan inspirowany był wyraźnie filmami z pewnym agentem o numerze autobusu z Kentu do Londynu (007, dla jasności). Sportowe auto wyposażone w rakiety przywodzi na myśl Aston Martina i zasuwa po lodzie i śniegu głównie efektownymi poślizgami. Tutaj sprawa z dotarciem do końca levelu była znacznie trudniejsza, ponieważ sama jego końcówka opierała się na bezustannym zapodawaniu ognia na tłoki, by uciec przed lawiną. Nie powiem – startowałem kilka razy, ale się udało. Kilka razy musiałem nacisnąć przycisk akcji (w tej roli żółty Y), by strącić wkurzające muchy – helikoptery manewrujące nisko nad ziemią. Przyjemne. Zrecenzujemy za miesiąc. //**qsh**

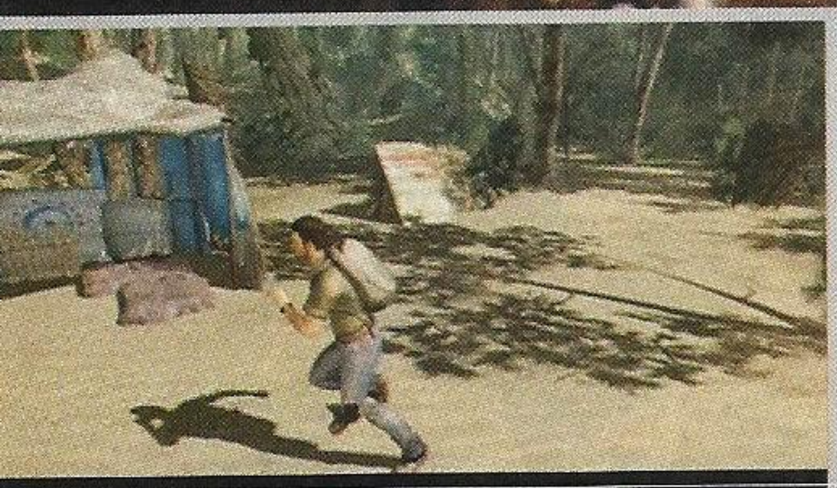


LOST THE VIDEOGAME

Teraz każdy będzie mógł się zgubić!

Serial Lost (Zagubieni) cieszy się czasu bardzo wysoką oglądalnością, zarówno w Polsce, jak i na świecie. O jego sukcesie stanowi bardzo zakręcony i wciągający jak muł bagienny scenariusz. Nic więc dziwnego, że idąc za ciosem producenci zdecydowali się na grę video spod znaku tej serii. Na godnego podjęcia się realizacji tego zadania producent Zagubionych – Bryan Burk – wybrał Ubisoft. Jak stwierdził na konferencji prasowej, wiele osób związanych z powstaniem filmu jest zapalonymi graczami, a praca z ludźmi odpowiedzialnymi za ich ulubione tytuły będzie bardzo ekscytującym doświadczeniem. Dla osób, którym jakimś cudem tytuł serialu nic nie mówi, krótkie sprostowanie. Podczas lotu nad Pacyfikiem katastrofie ulega samolot pasażerski. Ci, którzy cudem ocaleli, znaleźli się na wyspie, która staje się ich nowym domem. Okazuje się jednak, że samo zbieranie drewna na ognisko czy kokosów na obiad to wcale nie najtrudniejsze z codziennych czynności zapewniających przetrwanie. Z tym miejscem jest coś nie tak... i to bardzo nie tak. W miarę rozwoju fabuły podejrzenia o istnieniu duchów na wyspie wypierane są przez bardziej racjonalne podejście – wszystkiemu winien jest człowiek. Tylko kim jest i czym się kieruje?

Naszym głównym zadaniem będzie eksploracja wyspy i rozwiązywanie ciekawie zapowiadających się łamigłówek, puzzli, przechodzenie labiryntów i walka z czymkolwiek utrudniającym nam rozwiązanie tajemnicy wyspy – trójwymiarowa gra akcji, trzema słowami. Nie wiadomo, w którą z postaci się wcielimy. W trailerze podziwiać można było poczynania prawdopodobnie doktora Jacka, trudno to jednak stwierdzić z całkowitą pewnością. W migawkach pojawiają się też inni znani z serialu bohaterowie, możliwe więc, że przyjdzie zagrać każdym z nich w zależności od misji, jaka nas czeka. Nie możemy spodziewać się idealnego odwzorowania wydarzeń z serialu, ponieważ zagorzali fani przechodziliby grę jak po sznurku. Autorzy Lost zapowiadają, że specjalnie na potrzeby gry napiszą nowy scenariusz nawiązujący do głównego wątku fabularnego. I oczywiście nie zdradzający niczego istotnego. Ciekawi jesteśmy, co z tego wszystkiego wyjdzie. Znamy przecież niejednego crapa, który powstał na licencji znanego filmu i niejeden słaby film na licencji gry (wyjątek – Silent Hill). ■■



INFO
DEVELOPER: UBI MONTREAL
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: WIOSNA 2008
KONSOLA: XBOX 360, PS3, PC

UWAGA:
POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA NA PS3!!!!

KTO PIERWSZY
TEN LEPSZY!

Juiced 2 HOT IMPORT NIGHTS

STAW SIĘ NA STARCIE
W PAŹDZIERNIKU!

12+ www.pegi.info

XBOX 360. XBOX LIVE.

PLAYSTATION 3 PlayStation 2 PSP

Juice games THQ

© 2007 THQ Inc. Wszystkie produkty, samochody, nazwy, marki i powiązane z tym symbole w grze są znakami towarowymi i/lub prawa autorskie materiałów należą do ich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Opracowane przez Juice Games. Juice Games, Juiced, THQ i ich poszczególne loga są znakami handlowymi i/lub zarejestrowanymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki handlowe, loga i prawa autorskie należą do ich właścicieli.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl z CDPROJEKT

FALLOUT 3

Przygoda w rytmie licznika Geigera

■ Akcja w falloutowym metrze pokazuje, że również otoczenie można wykorzystywać na swoją korzyść. Zhakowanie systemu automatycznych kontrolerów spowoduje, że wieżyczki zaatakują mutantów i pomogą nam w przebiciu się do następnego punktu. Inną akceptowalną opcją jest przebicie się przez tunele na siłę.

INFO
DEVELOPER: BETHESDA
WYDAWCA: BETHESDA
TERMIN: JESIEN 2008
KONSOLA: PS3, XBOX 360

Najbardziej rozpoznawalne pecetowe RPG – taka metka mogłaby powiewać przy kołnierzu, gdyby Fallout był modną bluzką. Po dwóch odsłonach, które zebrały niesamowicie pozytywne recenzje, zyskały sobie masy fanów na całym świecie i stały się rozpoznawalną marką w branży, nastąpiła jednak długaśna przerwa w dostawach nowych, pełnoprawnych części. Na rynek trafił Fallout Tactics (RTS) oraz strzelanina osadzona w odpadkowych realiach – Fallout: Brotherhood of Steel. Nie były najgorsze, ale przecież nie tego oczekiwali fani – chcieli dostać pełnoprawnego sequela. Promyk nadziei zaświecił w 2004 roku, gdy Bethesda zdobyła licencję Fallouta, ale dopiero tegoroczna wystawa E3 przyniosła masę informacji na temat trzeciej części serii. Rysująca się niewyraźnie na horyzoncie data jesieni przyszłego roku nie przeszkadza nam w tym, by już teraz poznać kilka szczegółów i zobaczyć, jak prezentuje się jeden z najbardziej oczekiwanych erpegów.

TROCHĘ JAK FABLE

W grze wcielimy się w bezimiennego na razie chłopaka. Poznamy go w dniu dziesiątych urodzin, kiedy to dostanie od swoich rodziców urządzenie zwane PipBoy. Przy odrobinie samozaparcia można przyrównać je do nowoczesnych telefonów komórkowych, jednak swoją funkcjonalnością sięga znacznie dalej, niż najnowsze modele smartfonów. Gadżet zakłada się na przedramię, wyposażone jest w duży ekran i masę ciekawych bajerów. Przede wszystkim „pestka" posłuży nam jako dziennik, menadżer zadań, zegarek oraz przyrząd do analizowania znalezionych przedmiotów.

Mija sześć lat, a tak się składa, że mając szenaście wiosen na karku każdy człowiek przechodzi przez test definiując swój charakter, upodobania i marzenia. Ceremonia nosi chwytliwą nazwę G.O.A.T., czyli K.O.Z.A. W jej trakcie określimy, czy bardziej chcemy być postacią fizyczną, czy może jednak stawiamy na rozwinięty mięsień między uszami i walkę z wykorzystaniem własnoręcznie przyrządzonych broni, mikstur itp. Przy okazji poznajemy także bandę rozrabiaków, którzy przewinęli się już przez imprezę z okazji dziesiątych urodzin. Teraz ekipa jest jednak znacznie bardziej niebezpieczna, a zapowiedzią przyszłych problemów jest ich nadmierne zainteresowanie najbliższą przyjaciółką bohatera.

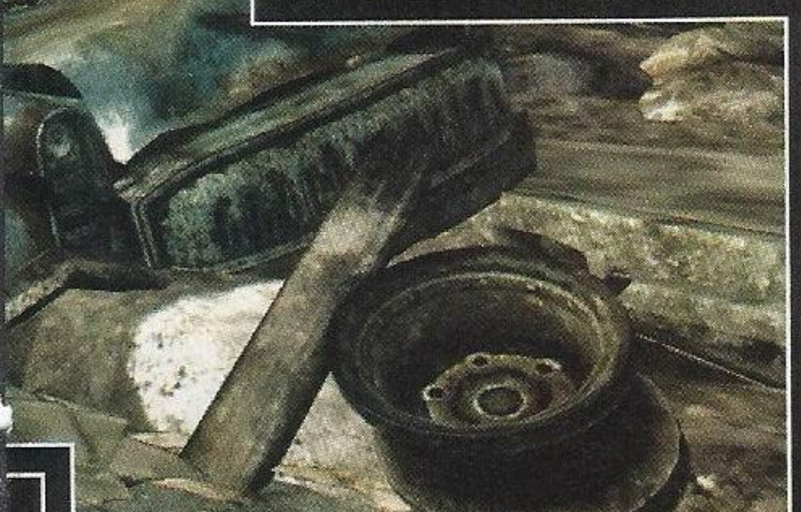
■ Robiąc kontynuację tak kultowej pozycji łatwo wydać na siebie wyrok. W jednym z wywiadów główny producent – Todd Howard – przyznaje, że na początku mieli spore obawy. Gdy jednak przysiedli do pracy, okazało się, że mają wyraźną wizję projektu i nie zamierzają sugerować się niczym i nikim tworząc zupełnie nową grę. Podczas zabawy będzie można swobodnie przełączać się między widokiem z oczu, znad ramienia (jak w RE4), a rzutem izometrycznym. Howard podkreśla jednak, że najważniejszym będzie widok fpp. Jak w Oblivionie.

Mijają kolejne trzy lata, któregoś dnia okazuje się, że ojciec chłopaka („grany" przez Liama Neesona) zniknął w tajemniczych okolicznościach; co robi w takim wypadku każdy szanujący się bohater erpega? Oczywiście rusza na poszukiwania. Tym razem w tempie mocno przyśpieszonym, bo na domiar złego zostaje oskarżony o to, że knuł wraz ze swym starszym jakiś wredny, zdradziecki spisek, więc musi natychmiast uciekać ze Schronu 101, czyli swego rodzinnego domu.

TARCZA NIE ZADZIAŁAŁA

Świat Fallouta jest alternatywną wizją przyszłości Ziemi – w 2077 wybuchła Wielka Wojna Atomowa, trwała wprawdzie zaledwie kilka godzin, ale w jej wyniku zagładzie ulega niemal cała populacja USA, a skażenie daleko przekraczało to, które obecnie panuje wokół Czarnobyla. Nieliczni, którzy przetrwali, zamieszkali w schronach, głębokich tunelach, jaskiniach. Na zewnątrz zaczęły panoszyć się mutanty, poparzone i zdeformowane ofiary promieniowania. Akcja F3 toczyć się będzie w roku 2277, trzydzieści lat po wydarzeniach z drugiej części i dwieście po Wielkiej Wojnie.

Miejscem, które zwiedzimy jest Waszyngton – stolica tego, co kiedyś było Stanami Zjednoczonymi. Terenu nie będzie tak wiele, jak w poprzednim dziele Bethesda – Oblivionie. Wydarzenia skupią się raczej w okolicach centrum, ale zaprowadzą nas także na przedmieścia. Na artworkach poniżej możecie podziwiać zniszczone



Mauzoleum Jeffersona oraz ogromny, zdemolowany lotniskowiec stojący w wyschniętym porcie. Mamy nadzieję, że to nie są wyłącznie wizje grafików i obie te lokacje znajdą się w grze – mamy wielką ochotę dokładnie zwiedzić wnętrze tego okrętu.

Postnuklearny krajobraz Waszyngtonu budzi skojarzenia z miastami zniszczonymi podczas drugiej wojny światowej. Rozpadające się ściany gigantycznych drapaczy chmur okaleczone są potężnymi rysami, w oknach brakuje szyb, na chodnikach i ulicach wala się cała masa różnego śmiecia – wraki samochodów, strzępy ubrań, czy resztki ofiar. Klimatyczne miejscówki zamieszkiwane są przez mutantów popromiennych.

PODATEK OD ROZWIĄZAŃ

W pogoni za ojcem bohater trafia do bardzo nieprzyjaznego środowiska, więc od razu musi zacząć kombinować, by przeżyć. Nieco chaotyczne przeszukiwanie różnych miejsc owocuje znalezieniem pręta i jakiegoś prymitywnego pistoletu, nad którym warto chwilę przysiąść i go ulepszyć/naprawić, by nie zawiódł w czasie walki. Tę zaś stoczymy korzystając (lub nie – droga wolna) z systemu nazwanego VATS. W chwili napotkania wroga można wcisnąć jeden przycisk (R1, RB – w zależności od konsoli), akcja zatrzymuje się, a my mamy pole do popisu planując kolejne działanie. Możemy namierzyć którąś z części ciała adwersarza i zaatakować ją licząc się z tym, że szanse na trafienie są odwrotnie proporcjalne do jej wielkości. Po zwolnieniu przycisku kamera zmienia na kilka sekund położenie, by ukazać atak z innej perspektywy. Takich planowanych akcji możemy wykonać tyle, na ile pozwoli liczba punktów akcji, która zależy od wartości statystyki „zwinność". Zapowiada nam się swoisty miszmasz pojedynków w czasie rzeczywistym (Oblivion) z czymś na wzór walki turowej.

Osobną i bardzo ważną kwestią są postacie, jakie napotkamy na swojej drodze. Około trzystu (hmm...) zróżnicowanych osób wyposażonych w harmonogram zajęć sprawi, że świat – mimo realiów – wyda się maksymalnie wiarygodny. NPC mają niebagatelne znaczenie w kształtowaniu charakteru postaci. Rozmowy z nimi i wykonywanie zadań określi jak jesteśmy postrzegani. Gdzieś już słyszeliśmy, że każda akcja będzie wywoływać reakcję (choćby Fable). Tutaj odbywa się to nieco inaczej. Zadanie możemy wykonać w miarę dowolnie, bez wyraźnego podziału na dobre i złe rozwiązanie. Dopiero skutki działań bohatera będą rzutować na jego postrzeganie przez mieszkańców. I nie tylko. Za przykład niech posłuży jedna z pierwszych misji po opuszczeniu Schronu 101 – napotkana osada skoncentrowana jest wokół wielkiej bomby, niewypału wbitego w ziemię. Część ludzi dostrzegło w tym cud, części zależy na tym, by wyrósł grzybek. Ci drudzy płacą więcej. Wysadzenie całej okolicy bezpowrotnie zmiata z powierzchni potencjalnych pracodawców, przedmioty i wszystko inne. Z drugiej strony – daje bohaterowi dostęp do miejsc i questów, które pozostałyby dla niego niedostępne, gdyby bomba nie eksplodowała.

To, co podziwiacie na tych dwóch stronach, pochodzi bezpośrednio z gry hulającej na silniku Obliviona. No, może oprócz artworków, heh. Całe szczęście technologia przechodzi nieustanne poprawki, co zaowocuje znacznie lepiej wykonanymi postaciami, fizyką na jeszcze wyższym poziomie, realistycznie zachowującą się wodą. Ostre tekstury opisują każdy, nawet najdrobniejszy element otoczenia, a widoczność sięga wiadomo dokąd.

Świat Fallout 3 skrywa wiele tajemnic czekających na rozwiązanie, ale gra nie będzie tak obszerna, jak wielokrotnie wspomniany Oblivion. Główna linia scenariusza zajmie jakieś dwadzieścia godzin, może drugie tyle potrzebne będzie na wykonanie pobocznych zadań. Najważniejsze info – nie będzie automatycznego dopasowywania siły przeciwników do poziomu doświadczenia gracza. Wszystko wskazuje na to, że dostaniemy jedno zakończenie, do którego dojdziemy różnymi ścieżkami. Pewniak na 2008? No raczej. ■■

■ Żeby uleczyć rany i uzupełnić wytrzymałość, należy znaleźć wodę. Drogocenne hadwao występuje w raczej spodziewanych i logicznych miejscach – krany, baseny, hydranty, czy inne fontanny. Haczyk tkwi w tym, że z nie każdej kałuży można sobie pociągnąć. I nawet nie chodzi o to, że trzeba przejechać po niej rowerem, żeby pozabijać bakterie. W tak napromieniowanej okolicy łatwo golnąć sobie czegoś, po czym świeci się w nocy. Z pomocą przychodzi Pip-Boy, który określi stopień skażenia i niebezpieczeństwa, na jakie narażamy się pijąc. Nieostrożne spożycie może spowodować nieodwracalne skutki, trzecią nogę i dwa garby na plecach. No dobra – po prostu obniży statystyki.

POSTNUKLEARNY KRAJOBRAZ WASZYNGTONU BUDZI SKOJARZENIA Z MIASTAMI ZNISZCZONYMI PODCZAS II WOJNY ŚWIATOWEJ, NIE BRAKUJE TEŻ SMACZKÓW, W POSTACI CHOĆBY ZDEMOLOWANEGO LOTNISKOWCA

szpiegrownia

Wakacje, to idealny czas na zdobywanie poufnych informacji. Ciepłe dni, palące słońce i odrobinka złocistego płynu rozluźniają, osłabiając czujność. Zobaczcie, jak to wykorzystałem. – *szpieg*

CO TIM KNUJESZ?

Nie jest tajemnicą, że doceniany przez prasę branżową Psychonauts okazał się komercyjną klapą. W większości przypadków głową za porażkę projektu odpowiedziałby jego szef, ale nie, jeśli jest nim Tim Schafer, autor Grim Fandango i Full Throttle. Ptaszki ćwierkają coś o nowej grze mistrza, w której główną rolę przedwcześnie zmarłego rockmana, szukającego sposobu na dotarcie z piekła do nieba, miałby zagrać aktor i muzyk Jack Black. Widziano go ostatnio w koszulce Double Fine, więc coś jest na rzeczy. W Lipsku nadarzy się okazja, by podsłuchać Tima.

HEJ, MAŁA, ODŁÓŻ TO UZI

Po uberbrutalnym Kane & Lynch: Dead Men ukaże się nowa gra IO Interactive i podobno będzie to pozycja skierowana do dzieci. Ktoś tu chyba próbuje odrobinę ochłonąć po sporej dawce przemocy. Przypominam jednak, że kiedyś David Jaffe też miał dość krwi w swoich grach, więc usiadł projektować tytuł dla całej rodziny i tak powstał God of War.

WSTRZĄŚNIĘTY, ZMIESZANY

Nawet najlepszy szpieg nie ukryje przede mną swoich planów. Najsłynniejszy agent Jej Królewskiej Mości, James Bond, wkrótce rozpocznie misję na konsolach nowej generacji. Grę hulającą na silniku Call od Duty 4 wyda Activision.

RPG TU, RPG TAM

Licencji na zabijanie nie posiada Level-5, ale na tworzenie doskonałych RPGów jak najbardziej. Na wrześniowym Tokio Game Show firma poda szczegóły odnośnie czterech hipertajnych projektów. Nie byłbym sobą, gdybym już dziś nie wiedział, że trafi się kąsek zarówno na DSa i PSP, jak i konsole nowej generacji.

SMOK PO LIFTINGU

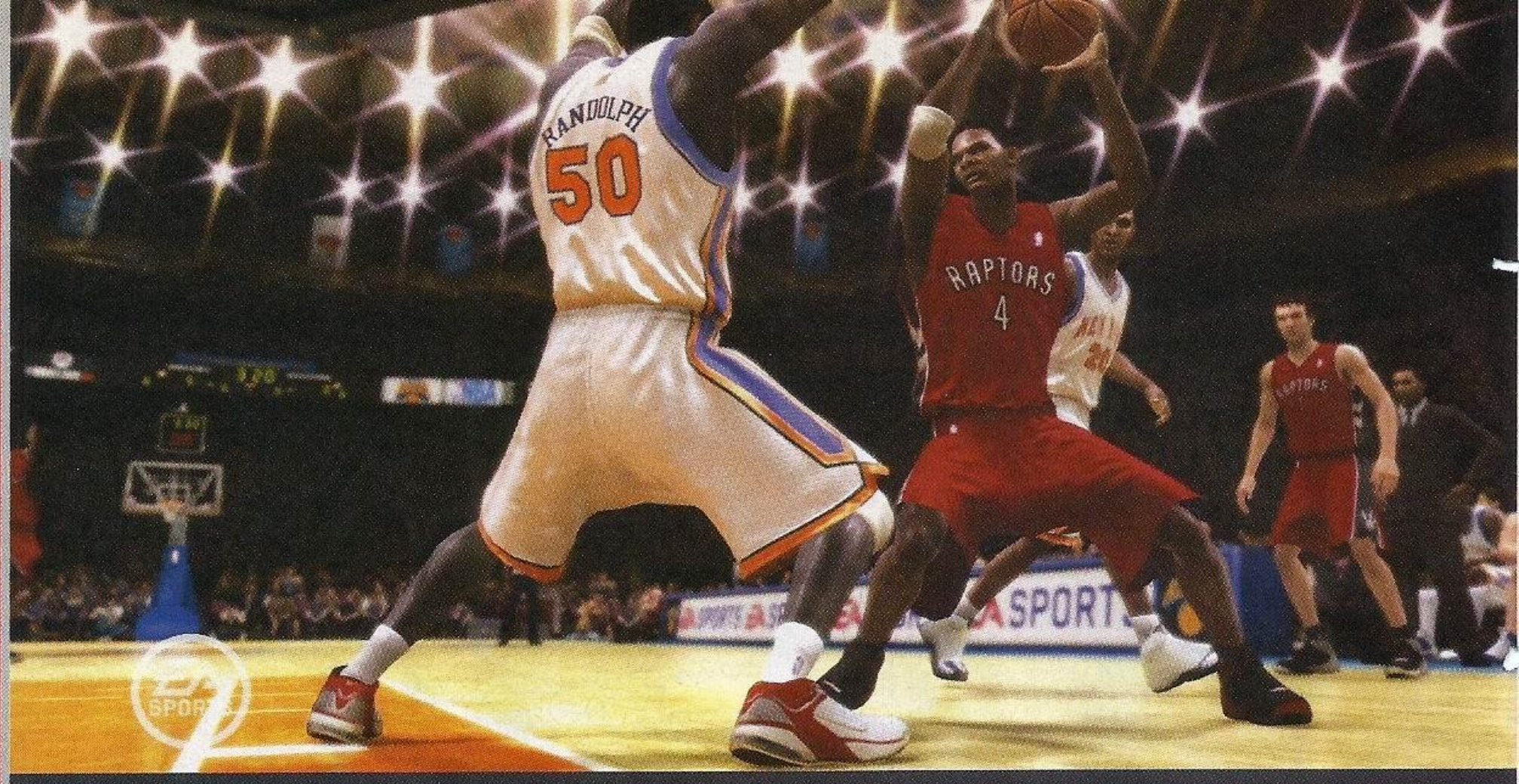
Skoro już o jRPG mowa, to z danych przekazanych przez programy monitorujące konta Square-Enix wynika, że wpływy ze sprzedaży remake'ów dawnych hitów rosną w astronomicznym tempie. Gigant ani myśli zwalniać i już zabrał się za odświeżanie bijącego w Japonii rekordy popularności Dragon Questa, którego czwarta część trafi na DeeSa.

SPÓŹNIALSKI SZWED

Informatorzy ukrywający się w przebraniach obsługi hotelowej donoszą, że wakacyjny odpoczynek przypadł do gustu bohaterom Mercenaries 2, więc postanowili opóźnić wylot do Wenezueli. Najprawdopodobniej gra ukaże się dopiero po Sylwestrze.

PIOTRUŚ PAN ZNÓW CZARUJE

Peter Molyneux wraz z ekipą Lionhead znudził się tworzeniem ambitnych projektów i prócz Fable 2 dłubie nad grą przeznaczoną dla „szerszej publiczności". Oby tylko nie była to odpowiedź na Wii Fit.



INFO
DEVELOPER: EA SPORTS
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: PAŹDZIERNIK
KONSOLA: PS3, X360, PS2, WII

NBA LIVE 08

Czterotaktem po mistrzostwo konsolowych basketów

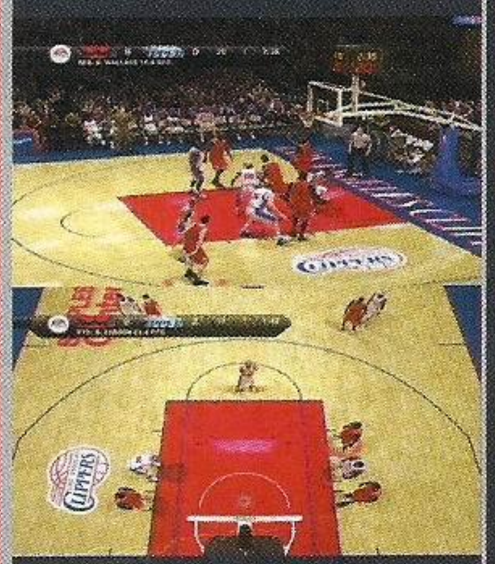
Po dwóch next-genowych porażkach, flagowa koszykówka EA stara się wrócić do dawno utraconej formy. Pierwsza odsłona na X360 (NBA Live 06) była wielkim rozczarowaniem – zabrakło przede wszystkim trybu, w którym moglibyśmy poprowadzić swą drużynę przez wiele sezonów, nie tylko grając ale także zajmując się zarządzaniem drużyną, pozyskiwaniem zawodników itp. W NBA Live 07 już był, ale po naprawdę kiepskim przyjęciu przez recenzentów (średnia 60 procent na gamerankings.com), twórcy gry pragną przywrócić serii dawny blask i przy okazji uczynić ją bardziej symulacyjną. Chcą tego dokonać w czterech krokach, wprowadzając do serii kilka nowości oraz retuszując te elementy, które nie zdały do końca egzaminu.

Signature Go-To Moves to zagrania, z których dany zawodnik jest najbardziej znany – jak choćby rzut z odchylenia Kobe Bryanta, czy charakterystycznego odskoku Dwayne'a Wade'a. Takie akcje uruchamiają się niejako automatycznie, gdy zawodnik jest dobrze ustawiony albo właśnie wybiega na odpowiednią pozycję. Niestety nie wszyscy gracze zasłużyli sobie na zaszczyt bycia obdarowanym takim specjalnym zagraniem, a jest ono nie tylko efektowne, ale także efektywne, szczególnie, jeżeli połączymy je z inną nowością w NBA Live 07 – Hot Spotami.

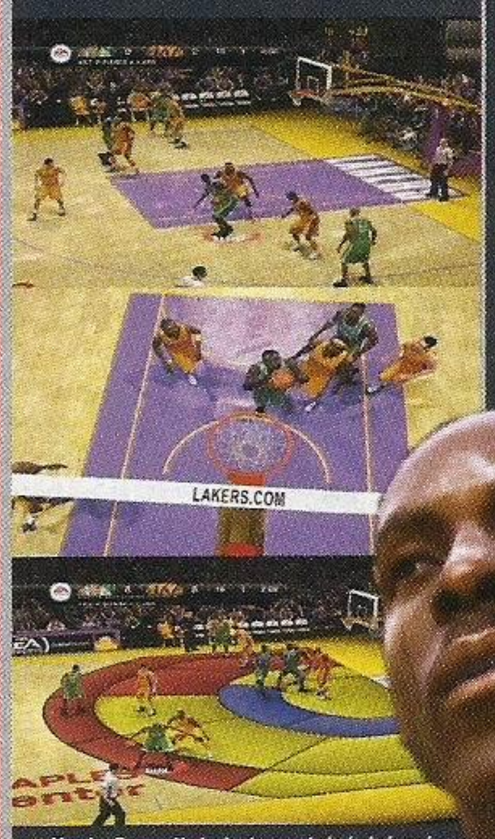
Gorące punkty, to w naszej terminologii koszykarskiej „klepki" – miejsca, z których danemu zawodnikowi najlepiej się rzuca. Aby je podejrzeć, podczas meczu należy wcisnąć LB, gdy gracz ma piłkę w dłoniach – cała strefa ataku pokrywa się różnokolorowymi polami. Od niebieskiego, przez zielonkawy, do czerwonego – z tych ostatnich stref dany koszykarz ma większą szansę trafienia, niż z zielonych, a z niebieskich lepiej w ogóle nim nie ciskać.

Oczywiście rzucanie z „czerwonego" nie oznacza wcale, że zawodnik będzie miał jakąś większą skuteczność – raczej odwrotnie, rzucanie z innych miejsc poważnie ją zmniejsza. W sumie to będzie chyba najlepsza innowacja w grze, bo wymusi ustawianie graczy tak, żeby jak najlepiej wykorzystać ich umiejętności, gdy dotychczas dobrym „trójkowiczem" można było sypać z każdego miejsca na łuku, a wiadomo, że niektórzy lepiej trafiają z rogów, a inni z pozycji na wprost kosza.

Kolejne dwa kroki do sukcesu to odpowiednio – Own the Paint i Quick-Strike Ball Handling. Pierwsze to walka w „pomalowanym", czyli starcia środkowych lub silnych skrzydłowych w trumnie. Zwody, piwoty i inne sztuczki mają wyprowadzić naszego gracza na jak najlepszą pozycję. Wygląda to całkiem naturalnie w akcji i nawet się sprawdza, głównie dzięki lepszemu modelowi wykrywania kolizji pomiędzy graczami i, co za tym idzie, dokładniejszego obliczenia, co dany zawodnik może zrobić w konkretnej sytuacji – czy wyjdzie mu potężny wsad, a może lekki półhak lub w ogóle jakaś rozpaczliwa cegła. Z kolej nowy model kozłowania został zapożyczony z NBA Street Homecourt. Jest to spora innowacja, bo poprzedni system z umieszczonymi pod gałą konkretnymi, długimi animacjami całych zagrań, nie do końca się sprawdzał. Tym razem drybling to tylko kozłowanie – pomiędzy nogami, za plecami, przed sobą – przeplatać to możemy dowolnie. System prowadzenia piłki jest całkiem intuicyjny, choć wymaga paru godzin treningu by zawsze wykonywać to, co się chce. Kolejną nowinką jest Defense assist – pomoc w defensywie, to po prostu przycisk, który ustawia obrońcę w najlepszej do obrony pozycji, a dodatkowo automatycznie przełącza nas na gracza, który kryje adresata podania. Oczywiście nie jest to system idealny, ale niewątpliwie pomaga w ogarnięciu sytuacji i choć odrobinę eliminuje paniczne przełączanie się w obronie.



Jest szansa, że tegoroczna odsłona NBA Live znów zacznie być grą wartą uwagi wszystkich fanów koszykówki, którzy oczekują czegoś więcej niż efektownych dunków i LeBrona tudzież Kobego.



Kevin Garnett, bohater najgłośniejszej i największej wymiany transferowej tego lata już w barwach Boston Celtics.

ZMIANY NIE ZAWSZE PRZYNOSZĄ POZYTYWNE SKUTKI, ALE TYM RAZEM NIE BYŁO WYJŚCIA – NBA LIVE 07 SSAŁO

Od strony systemowej NBA Live 08 zapowiada się na całkiem solidny produkt, choć z wydaniem ostatecznego werdyktu muszę jeszcze poczekać, gdy w pełnej wersji przekonam się na sto procent, że nie da się wygrywać jednym graczem i rzucać po 200 punktów w meczu. Za to już teraz całkiem fajnie prezentuje się ilość trybów z Dynasty Mode na czele, wśród których najważniejszą nowością jest dołożenie Mistrzostw Świata FIBA, gdzie będzie można zagrać jedną z ośmiu najmocniejszych reprezentacji na świecie. Oprócz tego standardowo online (w wersji preview nie było z kim pograć) i kilka innych trybików, jak choćby cały All-Star Weekend z konkursami paczek i rzutów za trójkę, meczem debiutantów i meczem gwiazd. Ostatnio nowością będą tak zwane scenariusze – powiedzmy 3 minuty do końca i kilkanaście punktów starty do odrobienia lub też kilka sekund i ten najważniejszy rzut do wykonania. Można będzie sobie warunki szczegółowo ustawić lub też zdać się na takie, które losowo wygeneruje konsola.

Na oprawę nikt raczej nie będzie narzekał – chyba że czepi się niezbyt istotnych szczegółów, jak choćby tego, że kibice nie wyglądają tak dobrze, jak zawodnicy. A ci prezentują się bezbłędnie i ruszają się naprawdę bardzo realistycznie po przepięknym parkiecie. Zresztą całość oprawy NBA Live 08 zasługuje na słowa uznania – świetny komentarz, fajne kawałki w menusach, te ostatnie bardzo ładne i gustowne, jak zwykle w grach EA. Całość nie powinna zawieść fanów koszykówki, mam nadzieję, że będę wśród nich. //Marcellus

Oj nie gadaj tylko
wchodź!
Znaczy, na..
www.madgames.pl

CHRUP!
Nie znałem Cię
od TEJ STRONY!

FULL OFERTA TEL

LUB WWW

MAD GAMES

PS2 PS3 PSP XBOX 360 GBA NINTENDODS WII

KONSOLE GRY AKCESORIA

SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 02-555 WARSZAWA
TEL /FAX (022) 498 99 93 KOM. 0 503 624 692

www.madgames.pl

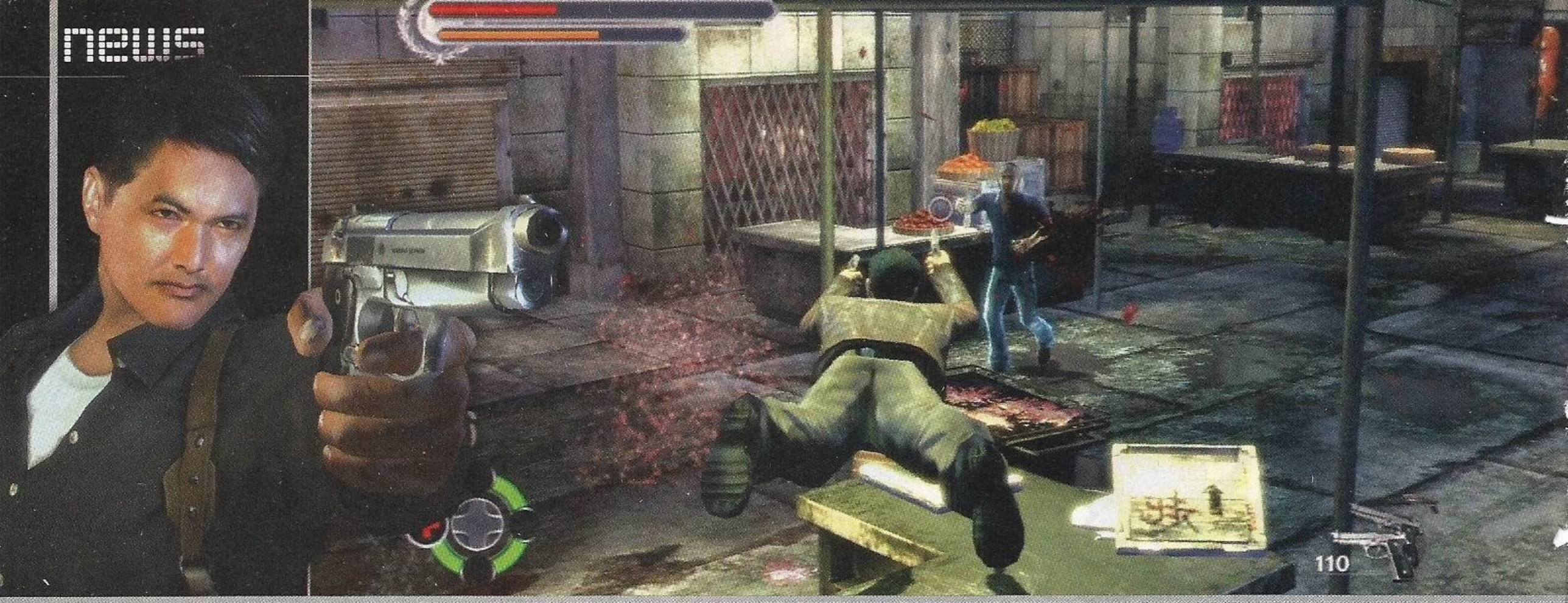
XBOX 360
1379,-

PS3
2149,-

WII
1029,-

SKLEP CZYNNY PON. PT. 11-19 SOB. 10-14

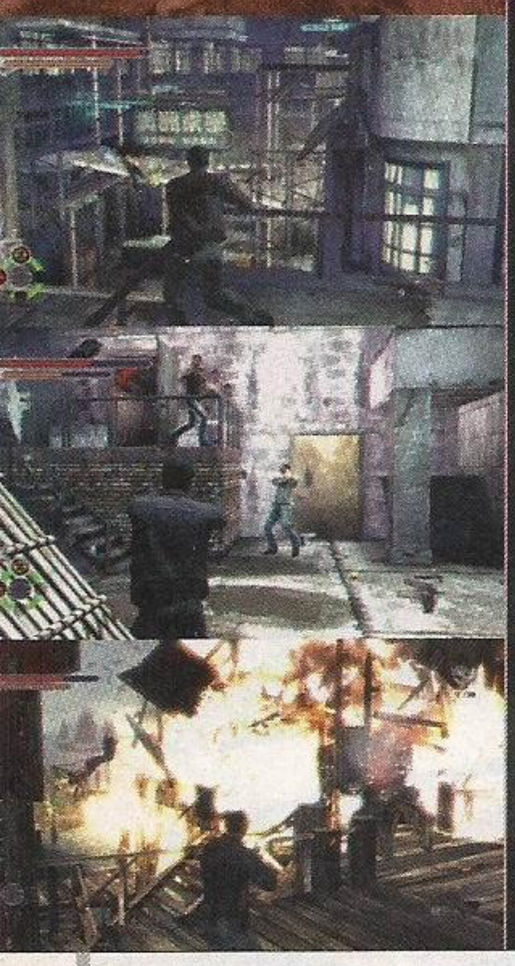
NOWY SKLEP WWW!



INFO
DEVELOPER: TIGERHILL
WYDAWCA: MIDWAY
TERMIN: WRZESIEŃ
KONSOLA: PS3, XBOX 360, PC

John Woo's STRANGLEHOLD

Interaktywny film akcji z Chow Yun-Fatem



Na kilka tygodni przed premierą sprawdziliśmy w akcji krótkie demo Stranglehold. Gra kontynuuje historię znaną z filmu „Hard Boiled" Johna Woo (w Polsce – „Dzieci Triady"), gdzie rolę inspektora Tequili odegrał dobrze znany koneserem tego typu filmów Chow Yun-Fat. Również w produkcji Midway przyjdzie nam pokierować jego wirtualną wersją, bardzo dokładnie odwzorowaną przez grafików.

Pomysł stojący za Stranglehold to jak najwierniejsze oddanie klimatu i widowiskowości filmów akcji Johna Woo. Chodzi o intensywne, długie, pełne trupów strzelaniny, w których główny bohater wykonuje mnóstwo niesamowitych akrobacji, pozwalających mu uniknąć wrogich kul, a swoje posłać prosto w czoła napastników. Ważne też, żeby otoczenie uległo kompletnej dewastacji, bo inaczej nie ma zabawy. I już po krótkim kontakcie z demem mogę powiedzieć, że ekipie z Tigerhill się to udało. A to dzięki kilku prostym, ale rewelacyjnym patentom. Przede wszystkim strzelanina jest tak intensywna, że nie można sobie poradzić bez odrobiny akrobacji. Dlatego też Tequila automatycznie przeskakuje przez różnego rodzaju lady czy stoły, naturalnie nie przerywając ostrzału. Poza tym lewy spust odpowiada za 'nurkowanie' czyli skoki w odpowiednim kierunku – wciąż trzymając palce na prawdziwych spustach. Przypomina to bardzo Maxa Payne'a, tak samo jak efekt slow-motion, który odpala się automatycznie podczas lotu, ale można też go uruchomić manualnie. Służy to oczywiście dokładnemu przycelowaniu.

To jednak dopiero wierzchołek góry lodowej. Stranglehold może nie jest najładniejszą grą next-gen, ale nadrabia liczbą detali, które ulegają zniszczeniu. W sumie jest ich tyle, że z tych niezniszczalnych potrafię wymienić tylko ściany budynków – to nie Red Faction. Za to tynk z kolumn odpada jak trzeba, nie wspominając już o pękających neonach, skrzynkach, wybuchających butlach z gazem czy sypiących się oknach. Cały ten przepych nie jest bezużyteczny – otoczenie można wykorzystać do masowego mordu. Przeciwnicy w demie mieli tendencję do ustawiania się pod różnego typu szyldami bądź neonami – kilka strzałów w ich kierunku, a kawał żelastwa i szkła lądował agresorom na głowach. Słodko.

By było jeszcze bardziej filmowo, programiści umożliwili bohaterowi wykonanie kilku poskryptowanych ruchów. Lewy spust odpowiada również za kontekstowe akcje, takie jak zjazd po barierce schodów czy przejazd na wózku sklepowym – znamy takie akcje z filmów. Jakby tego było mało, od czasu do czasu włączają się scenki, w których Tequila zostaje otoczony przez wrogów. Kamera siada wtedy bohaterowi na ramieniu, wszystko dzieje się zwolnionym tempie, a zadaniem gracza jest unikanie nadlatujących kul (lewa gałka) i posłanie do piachu kogo trzeba (prawa gałka + spust).

STRANGLEHOLD MOŻE NIE JEST NAJŁADNIEJSZĄ GRĄ NEXT-GEN, ALE NADRABIA LICZBĄ DETALI, KTÓRE ULEGAJĄ ZNISZCZENIU

Za zabijanie z użyciem wszystkich powyższych patentów gracz jest nagradzany gwiazdkami niczym w Burnoucie. Czym większa zadyma i bardziej efektowny patent, tym wyższa nota. A ta przekłada się na pasek specjalnych zdolności Tequili (trzeci po zdrowiu i spowalnianiu czasu). Jest ich równo cztery, a odpala się je krzyżakiem. Oprócz nudnej regeneracji życia, mamy kolejne żywcem wyjęte z filmów akcji motywy. Tequila potrafi więc okręcić się wokół własnej osi, posyłając wszystkich w pobliżu na spotkanie ze śmiercią, wpaść w coś rodzaju w berserku lub posłać dokładnie wymierzony strzał – wtedy kamera podąża za wystrzeloną kulą, póki ta nie osiągnie celu. Satysfakcja gwarantowana, bo animacje śmierci wrogów stoją na wysokim poziomie.

Przeszedłem demko trzykrotnie, za każdym razem odkrywając nową umiejętność inspektora. W sumie zajęło mi to może godzinę wypełnioną niezwykle intensywną akcją – jak dotąd chyba żadna gra tak bardzo nie zbliżyła się do filmów akcji. Stranglehold jest efektowne, miodne, ładne i przyjazne w sterowaniu. Jedyna obawa, jaka rodzi się w mojej głowie, to czy autorom nie zabrakło pomysłu na resztę tej niezwykle efektownej, ale jednak stosunkowo nieskomplikowanej gry. Mam dziwne wrażenie, że już zobaczyłem 80 procent patentów przygotowanych przez Midway. Jednak jeśli się mylę, to we wrześniu dostaniemy potężny zastrzyk adrenaliny.

//Kaxi

WARRIORS OROCHI

PS2 / Xbox 360 | Fuzja serii Dynasty i Samurai Wariors – to musi się udać!

Zapewne wymienione wyżej serie znalazły swoje miejsca na półkach graczy miłujących się w produkcjach typu „wbij się w tłum, rżnij wroga jak mokre żyto, a koniec mieczyka za przewodnika". Chodzone siepanki wywalczyły miano odrębnego gatunku, którego firma Koei stała się wręcz symbolem. Czym więc tym razem chcą przykuć naszą uwagę? Wspomnianym połączeniem 48. dynastycznych wojowników i 29. samurajów, co daje, jak łatwo obliczyć, 77 grywalnych postaci. Taka liczba wymuszona jest tym, że niejaki Orochi – władca demonów – porwał wszystkie armie i owianych chwałą wojaków z Japonii oraz Chin, przeteleportował ich do innego świata, a potem zmusił do walki dla jego chorej przyjemności. Powód do naparzania się jak znalazł.

Autorzy zapowiadają cztery oryginalne linie fabularne, co ma skutecznie wydłużyć czas zabawy. Sił spróbować będzie można przechodząc kampanie Wu Kingdom, Wei Kindgom, Shu Kingdom oraz Samurai Warriors, oczywiście każda z nich będzie miała swojego głównego bohatera oraz jakąś tam, wątłą zapewne, historyjkę do przekazania.

Nowością ma być trzyosobowy Tag team, który polega (mniej więcej) na tym, że podczas ciężkiej wyrzynki jedną postacią, dwie pozostałe odpoczywają regenerując swój pasek energii czy też specjala. Wojownicy zostali podzieleni ze względu na trzy główne cechy. Siłę – na co niektórych mocniejszych wrogów, szybkość – by rozprawiać się z wojskami Orochiego w krótszym czasie i technikę – aby było bardziej efektownie, a licznik combo rozgrzał się do czerwoności. Zależnie od sytuacji zmienimy naszą taktykę, w trakcie potyczki szybko przeskakując między wybranymi przez nas wcześniej bohaterami. W miarę postępu możliwe stanie się odblokowanie nowych rodzajów broni, bardziej pokręconych combosów, czy lepszych statystyk. Posłuży to, jak się nie trudno domyśleć, łatwiejszemu i bezstresowemu wycinaniu wrogich hord i bossów.

Koei zapowiada, że na ekranie ujrzymy około 500 poruszających się obiektów bez żadnych spadków płynności animacji. Co ciekawe – nie tylko X360 radzi sobie z tym zadaniem. Poczciwa PS2 również wyświetla płynną akcję. Ze względu na wrześniową premierę, Warriors Orochi okazać się może w sam raz do tego, by odreagować szok termiczny związany z powrotem do szkoły... ■■

RATCHET & CLANK FUTURE TOOLS OF DESTRUCTION

Wrażenia z krótkiego demka

Premiera zbliża się wielkimi krokami, a my póki co wiemy tylko tyle, że Tools of Destruction będzie bardzo ładne i pełne ciepłego humoru. Czy poziom trudności okaże się wysoki? Raczej nie, sądząc po demku, które okazało się bardzo łatwe. Nawet specjalnie nie zwracałem uwagi na energię bohatera, tylko parłem przed siebie rozwalając na śrubki kolejne grupki zabawnych przeciwników. Pranie małych, zakutych w pancerze stworków wyglądających jak żelki z oczami, okazało się dziecinną igraszką, ale przy tym doskonałą zabawą, przy której nie nudziłem się nawet przez sekundę.

Akcja zaczyna się, gdy Ratchet i jego metalowy towarzysz dostają wiadomość od spanikowanego Kapitana Quarka. Przerażony gada coś od rzeczy o inwazji z kosmosu, unika lecącej w jego kierunku laserowej wiązki i znika z ekranu monitora zamontowanego w ciele Clanka. Bohaterowie wskakują na latający motocykl i pędzą sprawdzić czy kwadratowoszczękiemu nic się nie stało.

Scenka wygląda tak pięknie, że aż się prosi, by powstał pełnometrażowy film z Ratchetem w roli głównej. Wszystkie postacie, w tym Quark i Clank robią niesamowicie śmieszne miny, i nie zdziwiłbym się, gdyby przy ich opracowywaniu Insomniacom pomagała zaprzyjaźniona ekipa Naughty Dog. Nathan z Uncharted ma doskonałą mimikę twarzy, a obie firmy często w przeszłości wymieniały się technologiami, więc czemu teraz miałoby być inaczej?

Sama gra wygląda troszkę gorzej, ale równie kolorowo, bez śladu aliasingu i rozmazanych tekstur. Na pewno jednak nie jest to poziom Drake's Fortune, bezsprzecznie najpiękniejszej w tej chwili gry na PS3 (której jeszcze nie widzieliście na własne oczy w akcji). Ciężko mieć pretensje do problemów z v-synkiem i częstym spadkiem klatek animacji, bo to demko szykowane było z myślą o tegorocznym E3, a więc najmłodsze już nie jest. Jak wspomniałem, poziom trudności nie jest przesadnie wyśrubowany, niszczenie agresywnych puszek i innych tego typu śmieci staje się banalne, gdy użyje się dyskotekowej kuli do odwrócenia ich uwagi. Przez moment, kiedy przeciwnicy zajęci są tańcem, można ich w spokoju poczęstować ciosem z klucza (francuskiego), albo wdusić L1. Kamera przesunie się wtedy nad ramię bohatera, dzięki czemu da się przymierzyć, a następnie strzelić z karabinu plującego ognistymi kulami. Są jeszcze granaty idealnie sprawdzające się przy strącaniu lewitujących tuż nad ziemią przeciwników. Wygląda na to, że zbierając śrubki podkręca się moc i zasięg rażenia broni, ale długo się tym bonusem nie nacieszyłem, bo zdobyłem go pod sam koniec demka.

Ratchet to prześliczna bajeczka, ale też bardzo dobrze znana marka, a nie żadna nowość pokroju Heavenly Sword i Uncharted, więc jeśli nie polubiliście wcześniejszych przygód długouchego bohatera, raczej nie pokochacie go teraz. Co nie zmienia faktu, że będzie to świetna gra. **//Mielu**

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

PREDATOR SIĘ PRZYWITA

PSP dostanie nową grę osadzoną w lubianym i ciekawym świecie Alien vs Predator. Będzie to typowa gra akcji połączona z elementami skradania się. Wcielimy się w niej w samego łowcę i zapolujemy nie tylko na Obcych, ale i na gospodarzy planety Ziemia. Gra zaoferuje ponoć wciągający system nabijania odpowiednich statystyk i zdobywania punktów, a następnie przeznaczania ich na ulepszenia i nowy ekwipunek. Nie zabraknie znanego uzbrojenia – ostrzy oraz włóczni. Potwierdzono również, że dostaniemy tryb kooperacji dla dwóch graczy. Sierra dostarcza raczej pecetowe produkcje – zobaczymy, jak poradzą sobie z kieszonsolką.

ALIENS/PREDATOR

NIE TAK SZYBKO

Przynajmniej grając w sieci. Pewien eksperyment przeprowadzony przez Beyond3D pokazał, że faktycznie najnowszy soft do PSP zdejmuje blokadę z procesora głównego, ale „zakłada" ją z powrotem, gdy włączamy kartę sieciową. Zanim na konsoli zawitał firmware w wersji 3.50, jej serce biło z prędkością 222 MHz (ależ przenośnia). Tym samym Sony zapewniło sobie, że producenci nie od razu dostaną całą moc sprzętu do swojej dyspozycji i wykorzystają wszystkie jej możliwości w rok po premierze. Teraz wyszło na jaw, że gry w multi będą musiały mieć nawet osobny kod, który ruszy płynnie na wolniejszych obrotach. Poproszone o komentarz Sony nabrało sake w usta.

BOHATER GITARY DS

Wiele się mówiło w branży na temat ewentualnej edycji na DSa jednej z najlepszych gier muzycznych na domowe konsole – Guitar Hero. Plotki rozwiał pan Charles Huang z RedOctane potwierdzając, że faktycznie prace trwają i idą nieźle. Jednocześnie podkreślił, że nie wie jeszcze, czy na potrzeby gry powstanie jakiś dodatkowy kontroler, czy raczej wykorzystane zostaną możliwości, jakie oferuje dotykowy ekran. W sumie nietrudno nam sobie to wyobrazić. Wystarczyłby rysik w kształcie gitary i odpowiednie kawałki, żeby wczuwka była niezła.

LEPA W KINOL

Czyli prztyczek w nos do potęgi. Kilku zapaleńców zechciało przeprowadzić prawdziwie mordercze testy PlayStation 3. w tym celu przygotowali dwie gry i kilka filmów na Blu-rayu, a następnie przystąpili do trzydniowego, nieprzerwanego grania i oglądania płytek na zmianę. Samo w sobie jest do zrobienia przez każdego – jasne. Ale co powiecie na trzymanie konsoli kilkanaście godzin w temperaturze około 0 stopni i kilka godzin w saunie (jakieś 50 stopni plus masakryczna wilgotność)? Sprzęt wyszedł bez szwanku. Jak skomentowało to Sony? ***Podobno jakaś firma miewa trudności w dostarczaniu w pełnie sprawnego i dopracowanego sprzętu. My nie mamy.*** Grzecznie i kulturalnie...

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	J. League Winning Eleven 2007 CC	PS2	Konami
2	Mario Party 8	Wii	Nintendo
3	Hotshot Golf 5	PS3	Sony
4	Subarashiki Kono Sekai: IWW	NDS	Square Enix
5	Legend of Zelda: Phantom Hourglass	NDS	Nintendo
6	Wii Sports	Wii	Nintendo
7	Wii Play	Wii	Nintendo
8	Otona no DS Kao Training	NDS	Nintendo
9	New Super Mario Bros.	NDS	Nintendo
10	Medicara	NDS	Nintendo

▶ **Gry sportowe ratują sytuację konsol Sony w Kraju Kwitnącej Wiśni. Pojedynek odgrzewanych kotletów nieznacznie wygrało japońskie Pro Evo, wyprzedzając Mariana i jego rozwrzeszczaną ekipę. Golf za to sprzedaje PlayStation 3. Pytacie co z Xboxem? Z czym?**

USA

1	Pokemon Diamond/Pearl	NDS	Nintendo
2	Wii Sports	Wii	Nintendo
3	Mario Strikers Charged	Wii	Nintendo
4	Wii Play	Wii	Nintendo
5	Guitar Hero Encore Rocks the 80s	PS2	Activision
6	Megaman Star Force	NDS	Capcom
7	Guitar Hero II	PS2	Activision
8	Mario Party 8	Wii	Nintendo
9	Nintendogs	NDS	Nintendo
10	Guitar Hero II	X360	Activision

▶ **Amerykanie w tym miesiącu nie grali, tylko ćwiczyli mięśnie rąk. Szarpali struny, mazali stylusami po ekranach i machali wiilotem. Czy to już zmierzch hardcore'owego grania? Raczej efekt posuchy. Za moment rządzić będą Halo 3, Heavenly Sword, Bioshock i Call of Duty 4.**

UK

1	Transformers: The Game	Multi	Activision
2	Pokémon Diamond	NDS	Nintendo
3	Mario Party 8	Wii	Nintendo
4	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Multi	EA
5	Pokémon Pearl	NDS	Nintendo
6	New Super Mario Bros.	NDS	Nintendo
7	Pirates of the Caribbean: AWE	Multi	Activision
8	Trauma Center: Second Opinion	Wii	Atlus
9	Shrek the Third	Multi	Activision
10	Tiger Woods PGA Tour 2007	Multi	EA

▶ **Aż cztery filmowe licencje w pierwszej dziesiątce, a jedna z nich nawet rządzi i dzieli. Nic dziwnego, po TAKIM filmie każdy dzieciak pragnie mieć wszystko, co tylko kojarzy się z Transformersami. Electronic Arts walczą z Activision, ale Nintendo nikt nie może przyfikać.**

POLSKA

1	Heavenly Sword (preorder)	PS3	Sony
2	Bioshock (preorder)	X360	2K Games
3	Stranglehold (preorder)	X360	Midway
4	Blue Dragon (preorder)	X360	Microsoft
5	Halo 3 Legendary Edition	X360	Microsoft
6	Tekken 5 Dark Resurrection (platinium)	PSP	Namco
7	Pokémon Diamond	NDS	Nintendo
8	The Darkness	X360	2K Games
9	Medal of Honor Wojna w Europie (plat.)	PS2	EA
10	The Darkness	PS3	2K Games

▶ **Polakom nie trzeba dwa razy powtarzać, które gry będą warte ich pieniędzy. Nariko wyprzedziła Big Daddy'ego, za co może się zemścić groźne już teraz Halo 3 (wszystko preordery). Dużo gier na X360, to znak, że nextgenowa era to dla wielu z Was normalka.**

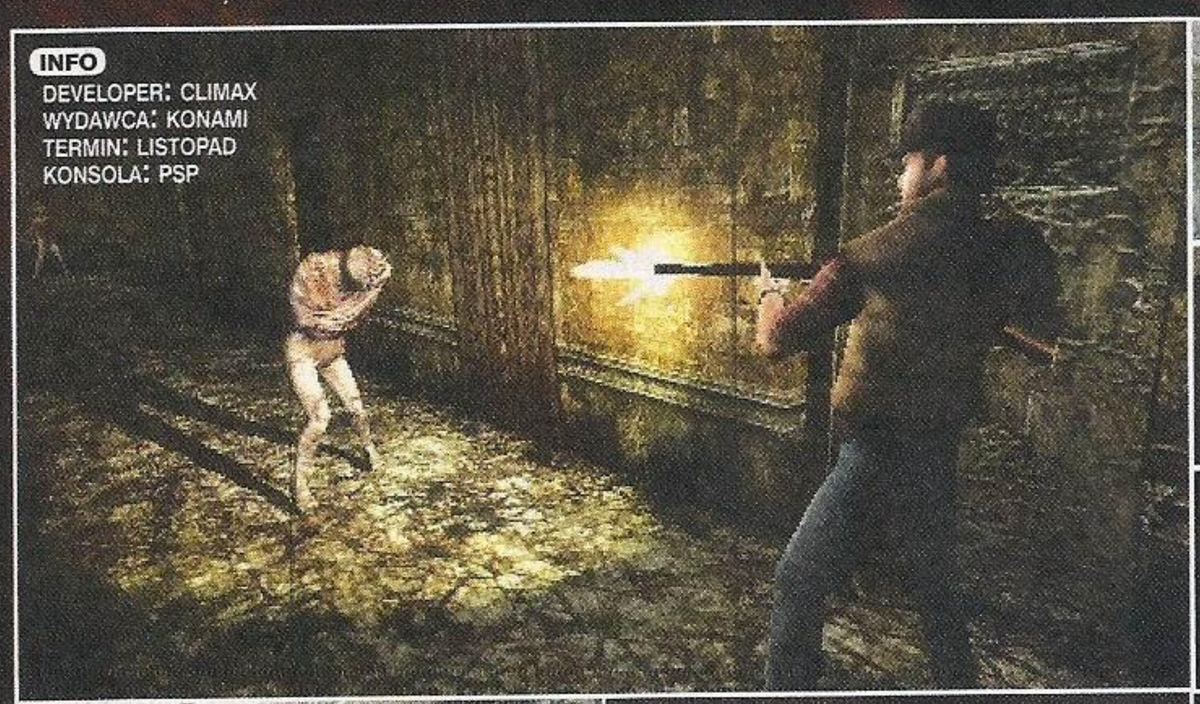
■ Travis słaby nie jest, jak pozostanie bez broni pod ręką, to załatwi problemy kilkoma sierpowymi. Nie tylko Chris z RE potrafi dać w mordę śmiertelnie niebezpiecznym przeciwnikom.

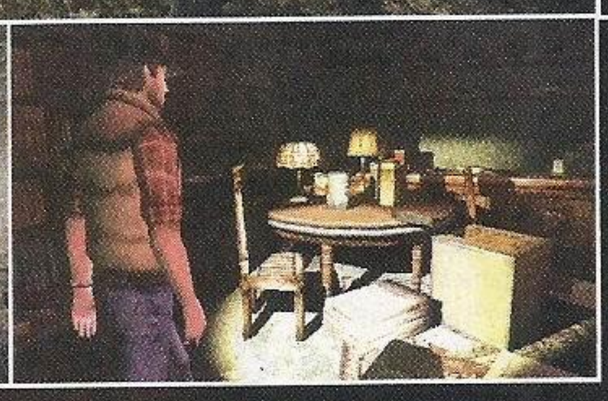
■ Według jednej z koncepcji Origins miało być remake'iem pierwszej części, ale tak przerobionym, by fabuła zgadzała się z filmową. Harry'ego zastąpiłaby wtedy Rose...

SILENT HILL ORIGINS

Ekran za mały, by oddać atmosferę grozy? Bzdura!

INFO
DEVELOPER: CLIMAX
WYDAWCA: KONAMI
TERMIN: LISTOPAD
KONSOLA: PSP





Możecie tak myśleć, bo nie widzieliście Origins na własne oczy, albo co najwyżej sprawdziliście w akcji słabe demko pokazywane rok temu w Lipsku. Przyznaję, gdy sam zobaczyłem tego potworka pomyślałem, że Silent się skończył. Pseudoresidentową zabawę w strzelanie (kamerę umieszczono nad ramieniem bohatera) i walenie młotem po łbach plastikowych humanoidów z szeroko rozdziawionymi szczękami, można było określić tylko mianem upadku.

Twórcy gry wsłuchali się na szczęście w krytykę i zmienili założenia przygotowując mieszankę najlepszych motywów z poprzednich części. Bohater, niejaki Travis O'Grady, został błyskawicznie rzucony na głęboką wodę. Najpierw omal nie przejechał swym tirem małej dziewczynki, a chwilę później wpadł do płonącego budynku ratować kogoś, kto wydał z siebie przeraźliwy wrzask. Lecąca w tle spokojna piosenka silentowego duetu – gitary Akiry Yamaoki i jedwabistego głosu Mary Elizabeth McGlynn w mgnieniu oka zmieniła się w demoniczne, rytmiczne uderzenia i zgrzyty. Poczułem jakbym za moment miał spotkać Piramidogłowego, co dało mi do zrozumienia, że w tej odsłonie zarządzi przede wszystkim dźwięk. Uwierzcie, naprawdę nie macie ochoty grać w Origins po ciemku, zwłaszcza ze słuchawkami na uszach.

Climax od początku wali z grubej rury. Do szpitala, który zwiedza się w pierwszej kolejności, nie biegnie się godzinę, a minutkę i od razu zaczyna się akcja. Pojawia się podejrzany typ, winda jedzie na nieczynne piętro, gasną światła i wchodzi przeklęta zbieranina dźwięków, którą tak się zachwycamy, ale w głębi duszy to właśnie jej najbardziej się boimy.

Travis zerka do zaledwie trzech pomieszczeń i już przenosi się do koszmarnej wersji szpitala – wystarczy tylko, że przyłoży rękę do lustra. Zrobiło na mnie wrażenie wejście do wyglądającej z pozoru normalnie sali, która w lustrze odbijała się jako miejsce pokryte rdzą i krwią. Mało tego, za szybą stała dziewczynka w szkolnym ubraniu! Na bank była to młoda Alessa, w końcu Origins to prequel pierwszej części gry. Motyw z płonącym budynkiem i poparzonym ciałem potwierdza te przypuszczenia w wystarczającym stopniu.

Skoro jest Alessa, to muszą też być potwory. Udało mi się spotkać pielęgniarki uzbrojone w strzykawki. W momencie, gdy próbują wbić w Travisa igły, odpala się QTE i trzeba szybko kilka razy nacisnąć iksa, by je odepchnąć i wyprowadzić kontrę młotem, kataną, czy nawet telewizorem. O'Grady to twardziel i zabijaka, wali stwory po łbach tym, co wpadnie mu w rękę. „Bronie" niszczą się po kilku uderzeniach, więc trzeba ich ciągle szukać po okolicy, zupełnie jak w SH: The Room. Zmiana oręża podczas walki poprzez wybór jednego z kierunków na krzyżaku, co odrobinę przyspiesza rozgrywkę, również przeniesiona jest żywcem z czwartej części.

Mając w pamięci pierwsze spotkanie z Origins nie spodziewałem się po tej grze niczego dobrego. Tym lepiej dla mnie, bo dałem się zaskoczyć i już nie mogę się doczekać pełnej wersji. Owszem, zarzucaliśmy swego czasu niewielką ilość zmian, ale, jak się okazało, zbyt jasne miejscówki i kamera rodem z RE4 nie wejdą do ostatecznej wersji gry, więc z radością przyjmuję decyzję o powrocie do korzeni serii. Trzeszczące radio, zmiana broni bez żadnej pauzy, piękna oprawa, obowiązkowe zagadki i chore dźwięki towarzyszące zabawie, to najlepszy możliwy miks, jaki mogę sobie wyobrazić, jeśli chodzi o peespekowego Silenta. Natomiast boję się o piątą część zmierzającą na PS3 i X360, bo stare rozwiązania mogą się nie sprawdzić na konsolach nowej generacji, a jak widać pewne świeże, sprawdzone na przykład w REsidencie patenty niezbyt pasują do klimatu serii. Pożyjemy zobaczymy, na razie cieszymy się, że już za moment zagramy w kolejnego bardzo dobrego Silent Hilla. ■■ **Mielu**

PIĘKNY UPIÓR

Gdy w zeszłym roku w Lipsku zobaczyłem Origins, poczułem żal, że Konami pozwala tak bezcześcić wielką serię. Podrabianie Residenta nie było dobrym pomysłem, przeciwnicy zamiast straszyć budzili uśmiech politowania, a jasne miejscówki pozbawiły grę resztek klimatu. Na szczęście wszystko wróciło do normy. Ziarnisty filtr, mgła ograniczająca widoczność, latarka słabo, ale zawsze trochę rozświetlająca mrok, piękne cienie rozchodzące się po ścianach i do tego bardzo płynna animacja – naprawdę jest się czym zachwycać. Nie ma przesady w stwierdzeniu, że Origins wygląda nie gorzej, a może nawet lepiej niż Silent Hill 2, w który zresztą zapatrzona jest ekipa Climax. Dla nich to najlepsza część serii. Mają rację chłopaki.

GBA SP
349,-
GBA SP BRIGHTER BACKLITE SCREEN
379,-

NINTENDO DS LITE
569,-

PSP BASIC P.
659,-
PSP CERAMIC WHITE
TEL

GAMECUBE
OD
250,-

XBOX
599,-

PS2 SLIM
479,-
PRZY ZAKUPIE PS2 KARTA PAMIECI TYLKO
59,-

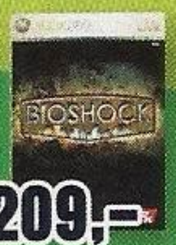
PS3
2149,-

XBOX 360 PREMIUM
1349,-

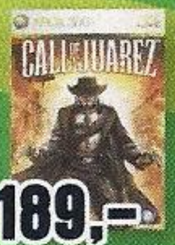
NINTENDO Wii
989,-

229,-

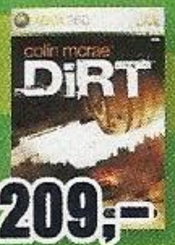
209,-



209,-



189,-



209,-

189,-

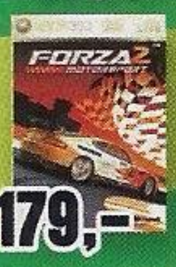
219,-

PS3 +

2399,-

199,-

189,-



179,-

199,-

199,-

179,-

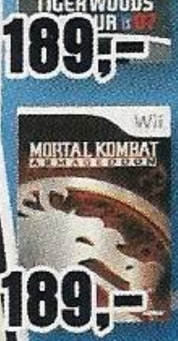
159,-

159,-

179,-

159,-

189,-



189,-

199,-

189,-

199,-

tel.

tel.

229,-

219,-

229,-

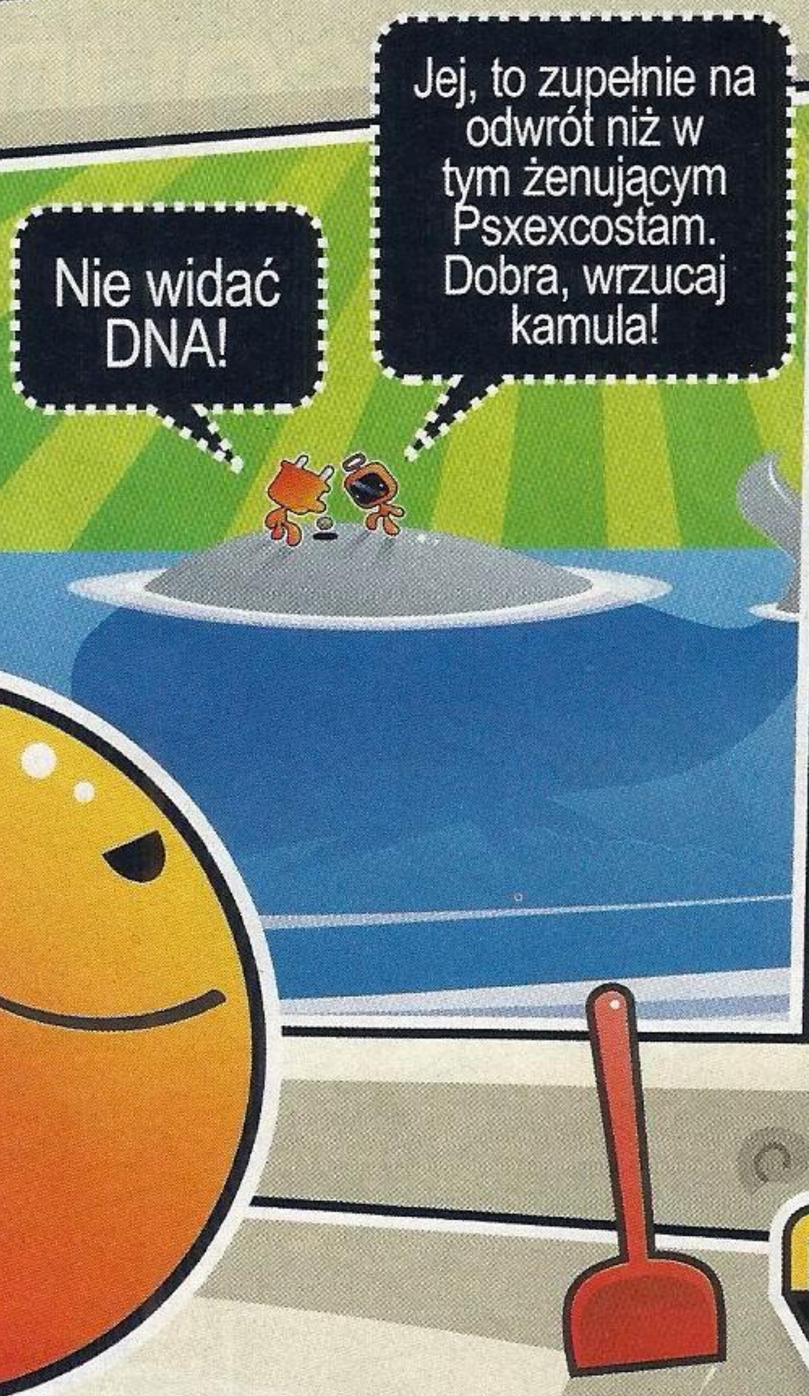
239,-

229,-

219,-

FIRMA ZASTRZEGO SOBIE PRAWO DO ZMIAN CEN.

już wkrótce



WYSYŁKA W 24h

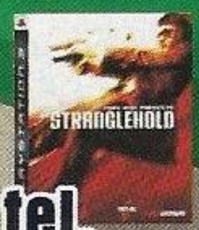
PSP i NDS

od 89,-

duży wybór gier

UWAGA!
ZMIANA ADRESU

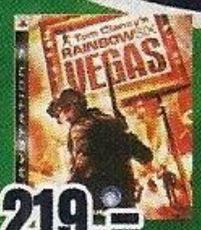
JANA PAWLA II 61 lokal 244 1p.
01-031 Warszawa / czynne 10-20



tel.

tel.

229,-

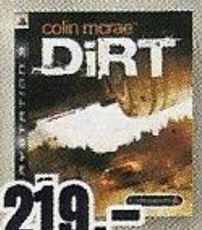


219,-

229,-

239,-

229,-



219,-

ELECTRONICDREAMS
Adres: JANA PAWŁA II 61, lokal 244, 1p. 01-031 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl www.electronicdreams.pl

WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER, ODTWARZACZE MP3
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS

Straszliwa prawda ujawniona! Nie tylko Solid Snake przedwcześnie się zestarzał

INFO
DEVELOPER: KOJIMA PROD.
WYDAWCA: KONAMI
TERMIN: 2008
KONSOLA: PLAYSTATION 3

■ Może animacja ruchów postaci nie jest najlepsza, może widok z oczu bohatera to porażka, ale ogólnie gra wygląda ślicznie. Słaby wybuch? Kurz wzbity serią z karabinu też?

Nawet najwięksi artyści i geniusze mają prawo się czasem mylić, dlatego Hideo Kojima nie spłonie na stosie za to, jak prezentuje się Guns of the Patriots, ale lepiej dla niego, żeby kolejny Metal Gear zerwał z przestarzałymi już rozwiązaniami, wprowadził więcej zmian w systemie rozgrywki, krótko mówiąc – zaoferował nową jakość. Bo to, że Kojima zabierze się za następną część, w której już nie będzie miejsca dla Snake'a, jest jasne i na nic się zda ściemnianie o porzuceniu serii przez mistrza. My swoje wiemy.

SOLID NA WSCHODZIE

Hideo od dłuższego czasu opowiada historie o Wężu podróżującym po całym świecie, ale za Chiny Ludowe nie chcą pokazać innej miejscówki, niż miasteczko na Bliskim Wschodzie. Trudno, być może złamie się i przy okazji nowego trailera szykowanego na tegoroczne Games Convention zdradzi, dokąd dokładnie w ostatnią misję wyruszy bohater. Na razie pozostajemy w gorących, piaszczystych klimatach opuszczonego miasta, w którym wojsko wynajęte przez rząd kraju A walczy z milicją kraju B (konkretów nie podano), a Snake próbuje w tym czasie jakoś przeżyć wykorzystując zdobyte przez lata doświadczenie oraz używając najnowszych cudów techniki. Solid Eye działa między innymi jak lornetka, co pozwala na zbadanie terenu i dostrzeżenie na przykład zbliżających się żołnierzy. Urządzenie potrzebuje jednak pół sekundy, żeby złapać ostrość przy każdym zoomie, czy oddaleniu obrazu.

Solid Eye prawdopodobnie zastępuje też gogle termiczne i noktowizor, ale ciężko wyczuć, jaką dokładnie funkcję pokazano na prezentacji gry, bo obraz zamiast kolorowego stawał się ciemnoszary, a sylwetki walczących jasne. W tym trybie widać tylko głowę Węża, co zapewne oznacza, że ubrany jest on w kombinezon uszyty z materiału zapobiegającemu wykryciu przez inną osobę korzystającą z technologii zastosowanej w Solid Eye. Kamuflaż uzupełnia maska, którą w kilka sekund zakrywa się wystającą czachę.

JAJA Z TYM KAMUFLAŻEM

Okazja by zaprezentować działanie OctoCamu nadarzyła się już na samym początku prezentacji, gdy w stronę Węża zbliżała się grupka żołnierzy. Bohater szybko podbiegł do stojącego obok posągu i kucnął przy nim, przy okazji zmieniając kolor kombinezonu tak, by jak najlepiej imitował kamienny wygląd rzeźby. Wcześniej jednak założył maskę, co wymagało od prowadzącego wejścia do menu inwentarza. Wystarczyła sekunda, by dostrzec takie pozycje, jak Codec, bronie, przedmioty, kamuflaż oraz opcje, a co ciekawe – w prawym dolnym rogu na bieżąco wyświetlane były informacje o pogodzie, temperaturze i prędkości wiatru. Do czego mogą się one przydać i czy zmiana warunków atmosferycznych wpłynie w jakikolwiek sposób na rozgrywkę? Czas pokaże, na razie można tylko snuć domysły.

W kwestii kamuflaży wiadomo trochę więcej, do wyboru są już gotowe wzory, da się też stworzyć i zapisać własne, dodano również opcję zmiany kostiumu, na przykład na mundur przeciwnika, co przyda się choby podczas wkradania do bazy wroga. Kojima niespecjalnie zaskoczył nas w tym temacie, zdążyliśmy się do pewnych rozwiązań przyzwyczaić, tak samo jak do jego specyficznego poczucia humoru. Wyobraźcie sobie, że Wąż stając obok posągu złapał za kamienne „klejnoty", rzekomo dla uzyskania lepszego efektu wtopienia się w otoczenie. Nie był to zresztą jedyny raz, kiedy Snake zainteresował się genitaliami. Pamiętacie jak w poprzednich częściach dało się zaskoczyć przeciwnika i kazać mu podnieść ręce do góry? Teraz można go też przeszukać, a następnie pozbawić przytomności właśnie poprzez błyskawiczne zgniecenie i wykręcenie pewnej bardzo delikatnej części ciała.

CO SIĘ PAN TAK SKRADA?

Zatrzymanemu dla przykładu żołnierzowi trzęsły się nogi i widać było, że sparaliżował go strach, bo nie rzucił się na bohatera, gdy ten na moment spuścił go z oczu, przetrzepując mu kieszenie. W ten sposób Wąż zdobył między innymi racje, ale nie jest jeszcze jasne, czy dzięki nim będzie odzyskiwać energię. Zmyliła nas trochę krew pojawiająca się na moment na ekranie podczas walki, bo może to wskazówka, że tym razem zastosowany zostanie system odnawiającego się zdrowia znany choćby z Gears of War. Równie dobrze mogła to być jednak jucha żołnierza, który akurat stał przed bohaterem, gdy wyłapał kilka kulek.

Opcja z braniem przeciwników na muszkę i trzepaniem ich... kieszeni rozpaliła naszą wyobraźnie i liczymy po cichu na powrót zabawy w zbieranie Dog Tagów. Być może znów trafimy na „twardzieli" nic nie robiących sobie z tego, że Snake mierzy im z pistoletu między oczy. Takich opornych klientów zmiękczy odpowiednia technika CQC, jak choćby zaprezentowane przewrócenie ofiary na brzuch, przygniecenie całym ciałem i przyduszenie.

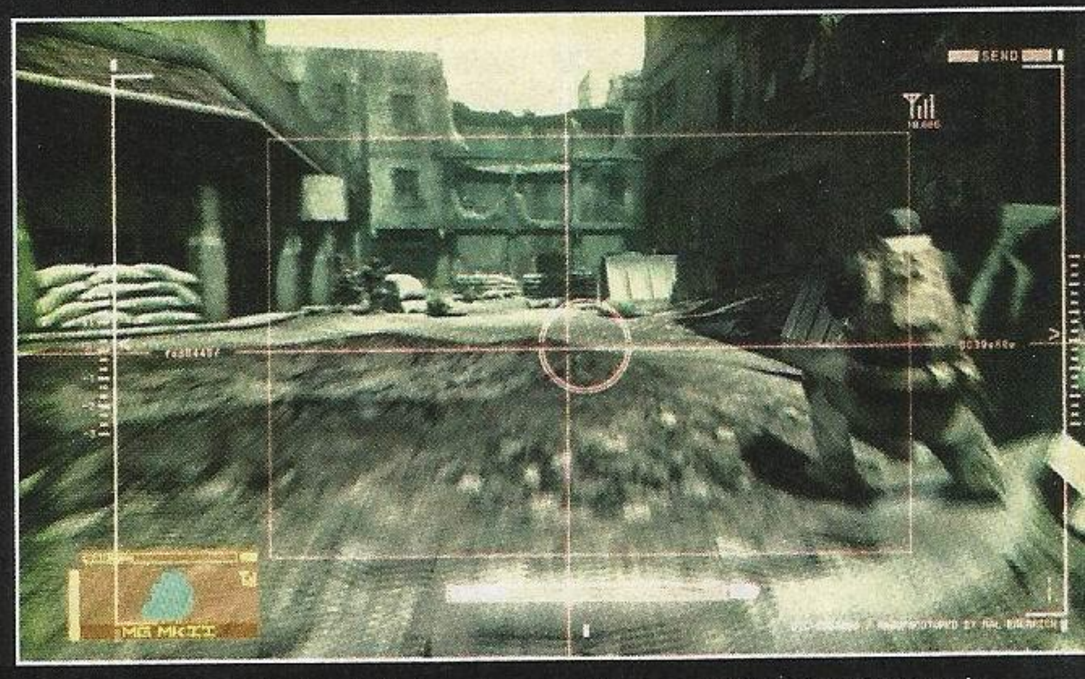
Najpierw jednak trzeba będzie sobie takiego pacjenta znaleźć, czego nie ułatwi brak standardowego radaru z MGS i Sons of Liberty. Z pomocą być może przyjdzie Solid Eye, co sugerowały zwiastuny gry, a na pewno zwiększymy swoje szanse dzięki w pełni kontrolowanej kamerze. Zupełnie jak w Subsistence da się ją ustawić obok bohatera, oddalić, przybliżyć, okręcić dookoła, by lepiej ogarniać wzrokiem pole bitwy.

OD TYŁU GO!

Wiele lat spędzonych na polach bitew w różnych częściach globu nauczyło Solida, żeby nie chodzić wyprostowanym z dumnie wypiętą piersią, gdy tuż obok ucha świszczą kule, tylko nisko się pochylić i skradać powoli na ugiętych nogach. Za to opanowanie techniki stawania przodem do ściany, a nie wyłącznie przyklejania się do niej plecami zajęło mu prawie całe życie. Czyli tyle samo, co przekonywanie się do noży (w przeciwieństwie do swojego ojca nigdy za nimi nie przepadał), chociaż może po prostu tak bardzo kręci go wmontowany w tę broń paralizator. Nie ma to jak podejść od tyłu do w pełni uzbrojonego żołnierza i poczęstować go konkretną dawką prądu. Aż chciałoby się zaliczyć combosa zdejmując w ten sposób dwóch, czy trzech stojących obok siebie wojaków, ale nie ma takiej opcji, bo potrzeba chwili na to, by ponownie naładowały się baterie. Problemy z zasilaniem dotyczą też towarzyszącego Wężowi małego robota MG Mark II wykorzystywanego do rozpoznania terenu. Steruje się nim za pomocą Sixaxisa (Snake także trzyma w dłoniach joypada!) w widoku z pierwszej lub trzeciej osoby, do wyboru. Zabawka równie dobrze nadaje się do sprawdzenia, co czyha za rogiem, jak i obezwładnienia ładunkiem elektrycznym jednego przeciwnika. Na większą ich liczbę nie styknie baterii.

TO NIE FPS

Szczęśliwie dla nas życie Snake'a, to nie tylko nudne skradanie się, ale też odrobina walki. Wbrew hasłu „to nie FPS, to MGS" całą grę można przejść w trybie fpp, a także z kamerą umieszczoną nad ramieniem bohatera. Prawym, albo lewym, do wyboru, do koloru. Mało tego, Wąż leżąc na ziemi nie tylko ciska za siebie granaty, ale też chwyta za karabin i strzela do wrogów czających się na dachach. Stawiamy diamenty przeciwko orzechom, że ten patent będzie przez lata kopiowany w innych grach.



■ Widzicie maleńki napis w prawym dolnym rogu? „Manufactured by Hal Emerrich". Snake dostaje Metal Geara w czasie gry właśnie od Otacona. Tyle tylko, że jego nazwisko pisze się przez dwa em i jedno er. Czujne oko N+ dostrzeże każdy błąd!

WĄŻ STAJĄC OBOK POSĄGU ZŁAPAŁ ZA KAMIENNE „KLEJNOTY", RZEKOMO DLA UZYSKANIA LEPSZEGO EFEKTU WTOPIENIA SIĘ W OTOCZENIE. NIE BYŁ TO ZRESZTĄ JEDYNY RAZ, KIEDY SNAKE ZAINTERESOWAŁ SIĘ GENITALIAMI

■ Rodzina Snake'ów ma słabość do Metal Gearów. Solid też dorobił się swojego. Pamiętajcie, nie wielkość się liczy...

■ W redakcyjnym plebiscycie na najsłabszy patent w serii MGS pierwsze miejsce zajął pistolet na strzałki, dzięki któremu usypiało się niemal wszystkich przeciwników jednym strzałem w głowę, co aż za bardzo ułatwiało zabawę. Niestety, ta słaba broń powróci w Guns of the Patriots, a gdy żołnierze będą spać, nad ich głowami pojawią się charakterystyczne literki Zzzz. Jesteśmy tym faktem niepocieszeni.
Co ciekawe, wykrzykników i znaków zapytania nie zauważyliśmy, nie wiemy też nic o alarmach, ale będzie słabo z bohaterem, jeśli do pogoni za nim przeciwnicy wykorzystają Gekko. Być może wtedy niezbędna okaże się pomoc innych najemników, z którymi wcześniej trzeba zawrzeć sojusz. Wygląda na to, że w każdej chwili można wybrać jedną ze stron konfliktu, której chce się pomagać – wystarczy tylko zabić jednego albo dwóch żołnierzy przeciwnej frakcji i już Snake będzie należycie traktowany, dostanie dodatkową amunicję i zobaczy przyjacielsko wyciągnięty w górę kciuk. Ciekawe tylko, jak długo taki sojusz będzie trwać i czy da się go zerwać inaczej niż przez wpakowanie dowódcy współtowarzyszy broni kuli w łeb.

Gdyby tylko Kojima potrafił wykorzystywać pomysły innych twórców fpsów, może byłyby powody do radości, a tak walka z perspektywy pierwszej osoby prezentuje się słabo. Co to za pomysł, żeby broń cały czas znajdowała się na środku ekranu zamiast z boku? Dlaczego kamera nawet nie drgnie, gdy bohater się porusza? Przecież to nie jest shooter na szynach, powinno się czuć, że Snake idzie. No i ten wygląd broni – kilka polygonów na krzyż, jedna bardzo przeciętnie wyglądająca tekstura... krótko mówiąc – dramat. Aż się nie chce na to patrzyć, ale być może w ten sposób Kojima przypomina, że MGS naprawdę nie jest fpsem i pokazuje, że wcale nie chcemy w ten sposób grać w Guns of the Patriots?

JEST ZADYMA, JEST PRZYJEMNOŚĆ

Żarty na bok, wiemy już, że na strzelankach fpp Hideo się nie zna, ale za to doskonale wie, jak oddać klimat pola bitwy. Coś, co wygląda na latającą odmianę Gekko (bio-mechów znanych z trailerów) zrzuca najemnikom na głowy bomby, ekran co chwila trzęsie się, obraz dzięki motion blurowi staje się niewyraźny, żołnierze krzyczą. Kojima zwrócił uwagę na walący się niedaleko budynek – po okolicy przeszła mała fala uderzeniowa i wzbiła w powietrze konkretny tuman kurzu. Szkoda tylko, że nie była na tyle mocna, by w oknach pękły szyby, ale zawsze można będzie sobie ulżyć rozwalając je serią z karabinu. Jednak w momencie, gdy Snake znajdzie się w samym sercu walki, okazuje się, że zadyma jest naprawdę konkretna i ciężko w Guns of the Patriots rozpoznać starego, dobrego MGSa. Poczuliśmy się jakbyśmy raczej oglądali bliskiego kuzyna Killzone 2, niestety w chwilach uspokojenia wszystko wraca do normy.

STARUSZEK EMGIEES

Gdy GotP w końcu się ukaże, PS3 będzie na rynku ponad rok, a Xbox 360 aż dwa lata. To wystarczająco dużo czasu, by gracze zdążyli odzwyczaić się od takich bzdur, jak podnoszenie broni poprzez nabieganie na nią. Dorobienie animacji wyciągania ręki i łapania przedmiotów chyba nie jest wielkim problemem? A może jednak ekipie Kojimy sprawia trudność dopracowanie ruchów Snake'a skoro wciąż w ułamku sekundy kuca i wstaje, zupełnie jak w pierwszym MGSie. Kilka ładnych lat już minęło, a Kojima Productions niczego się w tej kwestii nie nauczyli? To jakiś absurd, ale nie większy od głuchych jak pień żołnierzy mających problem z usłyszeniem przewracającej się obok nich i toczącej w ich kierunku beczki, w której siedzi Snake. Może to wina niskiego poziomu trudności, co jesteśmy w stanie przeżyć, ale pomysł, by tę kupę żelastwa bohater trzymał przy sobie, jest totalną głupotą. Dziś w grach postacie nie mają kieszeni bez dna, w których trzymają granatniki, karabiny i tysiąc innych rzeczy – gdyby Wąż mógł nieść tylko dwie bronie jednocześnie i trzymałby je na przykład na plecach, czy przy pasie, prezentowałoby się to o wiele lepiej, a tak ma arsenał ukryty gdzieś w kalesonach.

■ Tajemniczy krąg, w którym znajduje się Snake, to jakaś składowa OctoCamu. Niewiele o nim wiadomo, ale podobno na bieżąco reaguje na dobiegające z otoczenia dźwięki i drgając wskazuje skąd zbliża się niebezpieczeństwo.

TO (NIESTETY) NIE RES

Wiemy dobrze, co myślicie, taki właśnie zawsze był MGS i dziwne, że nagle zaczęliśmy się czepiać. Cóż, nie mamy wątpliwości, że Hideo dostarczy świetną grę, ale nie mamy zamiaru stosować taryfy ulgowej – wielka moc nowych konsol wymusza pewne zmiany. Bo jaki jest sens tworzenia realistycznej grafiki skoro system rozgrywki tkwi korzeniami dwie, jeśli nie więcej, generacje wcześniej (przynajmniej pukania w ściany nie zauważyliśmy)? Albo Kojima czeka ze zmianami do nowej odsłony, w której już nie będzie starych, znanych bohaterów, albo nie ma tyle odwagi, co twórcy Resident Evil 4, którzy zaryzykowali i udało im się z przestarzałej serii zrobić znów jedną z najgorętszych (dosłownie i w przenośni). Zobaczymy, może nabierzemy więcej optymizmu po wizycie w Lipsku, gdzie mistrz pokaże nowy zwiastun i grywalne demo GotP. Jakkolwiek nie będzie, damy znać w przyszłym miesiącu. ■■

TMNT™

WOJOWNICZE ŻÓŁWIE NINJA

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA*

GRA W SPRZEDAŻY OD 14 WRZEŚNIA

FILM W KINACH OD 28 WRZEŚNIA

DOŚWIADCZ
WALKI W STYLU NINJA

GRA NA PC I PLAYSTATION 2 W CENIE 79,99 ZŁ

WWW.TMNTGAME.COM

12+ TM
www.pegi.info

LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA | PC DVD-ROM | XBOX 360 | PlayStation 2 | GAME BOY ADVANCE NINTENDO DS | Wii | 4kids ENTERTAINMENT

©2007 Mirage Studios, Inc. Teenage Mutant Ninja Turtles™ and TMNT are trademarks of Mirage Studios, Inc. All rights reserved. Software ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PS" and "PlayStation" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Wii™ and the Wii logo are trademarks of Nintendo. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

MIRAGE STUDIOS INC.

UBISOFT®

*WYŁĄCZNIE GRA NA PC

INFO
DEVELOPER: UBISOFT
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: LISTOPAD
KONSOLA: XBOX 360, PS3

BEOWULF

Najpoważniejszy konkurent Conana, też barbarzyńca

Silnik, na którym śmiga Beowulf, znany jest z Ghost Recon: AW2 i nazywa się Yeti. Chwytliwa i trafna nazwa – podobno tak zrobionego i dobrze zachowującego się futra nie widzieliśmy w żadnej innej grze. Kłaki brudzą się, osadza się na nich szron, podatne są na wodę. Dorzucono też godny podziwu efekt rozmycia – czasami faktycznie nic nie widać, hehe.

Wieki temu, gdy w Szwecji nie produkowano jeszcze Volvo i nie grała ABBA, ba, gdy nikt jeszcze nawet nie pomyślał o wikingach, a Król Artur nosił pieluchy, żył wielki wojownik – Beowulf. Jego czyny, których dokonał w V wieku naszej ery, przeszły do legendy, by w trzy wieki później zostać spisanymi przez jego potomków – Sasów, którzy w tym momencie zamieszkiwali już Anglię i zwali się Anglo-Sasami, stąd też poemat Beowulf, choć wywodzi się z tradycji skandynawskiej, jest arcydziełem literatury staroangielskiej. Właśnie na jego podstawie powstaje film, na którym z kolei opierać się będzie gra. Obraz tworzony jest nowatorską techniką komputerową – prawdziwi aktorzy (ponętna Angelina Jolie, John Malkovich bez przymiotnika, stary Anhony Hopkins) przeniesieni do cyfrowego świata odegrają zdarzenia z życia tytułowego wojownika, który przybywszy na zamek Herod zyskuje sobie przychylność ludu zabijając potwora zwącego się Grendel, a następnie jego żądną zemsty matkę.

Film filmem, ale my mamy nadzieję na ciekawą i wciągającą jego adaptację. Gdy zabiera się za nią ekipa z Ubi, jesteśmy trochę uspokojeni. W rozmowach z dziennikarzami pracownicy zachwalają swój produkt, jak każdy inny, zdrowy producent na ich miejscu. Podobno dostali modele prosto ze studia filmowego, przez co w grze spotkamy i pokierujemy najbardziej znanymi postaciami. A w sumie, to jedną – królem Beowulfem. Wiemy też, że gra mocno wykroczy poza ramy wydarzeń zaprezentowanych w dwugodzinnym ekranizacji. Na powalenie wszystkich przeciwników i odparcie ataków wrogich ludów będziemy mieć jakieś dwanaście godzin – developer uzgodnił to z filmowcami.

Beowulf reprezentuje sobą popularny gatunek chodzonych jateczek – jedna postać wyposażona w kilkanaście ciosów i władająca kilkoma rodzajami broni wpada na arenę i porządkuje. Chociaż może niekoniecznie – otóż dużą rolę odegrają współtowarzysze broni – nawet dwunastu wojaków czekać będzie na rozkazy swojego władcy. Spory nacisk położony zostanie na interakcję z nimi oraz nasz stosunek do nich. Większość pojedynków można załatwić samemu, ale gdy zaprosimy do zabawy pomocników, ich morale wzrośnie i doda im animuszu. Dzięki temu nasz PR dostanie pozytywnego kopa, a dzięki przyznanym punktom kupimy nowe wyposażenie, punkty do statystyk i podobne pierdołki.

PODOBNO BEOWULF BYŁ STRASZNIE NIESZCZĘŚLIWYM GOŚCIEM – CAŁY CZAS TOCZYŁ WEWNĘTRZNĄ WALKĘ MIĘDZY WŁASNYMI INSTYNKTAMI I POTRZEBAMI A DOBREM SWEGO LUDU

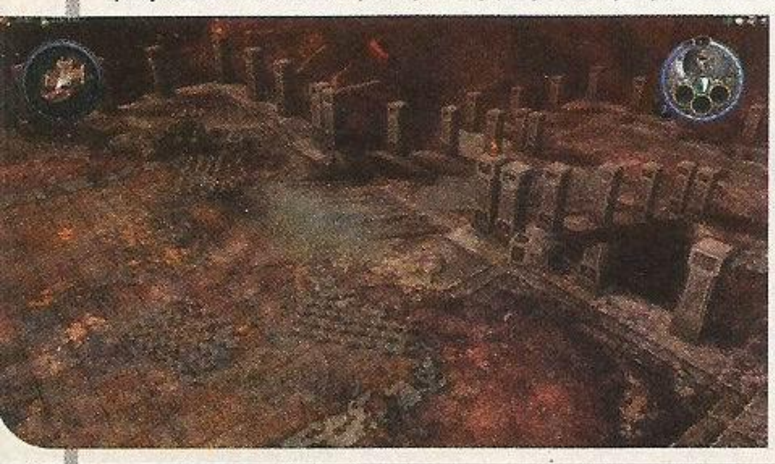
Gorzej, gdy na polu walki zaczniemy zachowywać się egoistycznie, jak na samolubnego władcę przystało. Wtedy ludzie zaczną szemrać. Niezadowolenie wzrośnie, a poziom chęci do walki niebezpiecznie spadnie. Mimo że Beowulf nie potrzebuje pomocy w większości sytuacji (według legendy miał siłę trzydziestu chłopa), to czasami odciągniecie uwagi mięsem armatnim poważnie ułatwi walkę z wielkim bossem. Specjalny pasek pokazywać będzie, jak nam idzie – czy jesteśmy już bohaterem i królem, czy szaleńcem i dzikim, niepohamowanym mordercą. Napełniony wskaźnik „szaleństwa" pozwoli na odpalanie super widowiskowych i brutalnych ciosów, czyli popularnego berserka. Przy machaniu mieczem i inną włócznią trzeba być bardzo ostrożnym, ponieważ nie ma opcji wyłączenia „friendly fire".

Podobno Beowulf był strasznie nieszczęśliwym gościem – cały czas toczył wewnętrzną walkę między własnymi instynktami i potrzebami a dobrem ludu, na czele którego przyszło mu stanąć. Zobaczymy, czy i na takie rozterki natrafimy podczas zabawy z gotowym produktem. Przygotujcie swoje futra. ■■

WARHAMMER: BATTLE MARCH

Xbox 360 | Kolejna dobra strategia?

Mało znana grupa Black Hole zakasała rękawy i zaczęła dłubać przy konwersji Warhammer: Mark of Chaos wrzucając jeszcze na płytkę nadchodzący dodatek to tej gry – Battle March. Całość wyląduje na Xboksie w bliżej nieokreślonym momencie 2008 roku. Czas pozostający do premiery powinien zostać należycie spożytkowany, by gra spełniała pokładane w niej nadzieje. Przede wszystkim – jak to w konsolowych RTS bywa – obiecuje się nam dopracowane i intuicyjne sterowanie. Lewa gałka odpowiadać będzie za ruch kursora, prawa obróci kamerę. Na głównych przyciskach obłożono prawy i lewy przycisk myszy, można zaznaczyć jakiś obszar, wybrać wszystkie jednostki danego typu i podjąć inne, typowe akcje. Istnieje na przykład możliwość skierowania oddziału w jakimś kierunku, ale robiąc to trzymając jeden ze spustów sprawimy, że ekipa zaatakuje bez namysłu wszelkie wrogie jednostki, jakie napotka na swojej drodze. Drugą sprawą, niemal równie istotną jak sterowanie, jest osadzenie porządnych mechanizmów strategii w ciekawych realiach. Te Warhammera są kultowe i oferują naprawdę wiele ciekawych postaci różnych ras i klas. Potwierdzono udział krasnoludów, ogrów, smoków, olbrzymów, goblinów, czarodziejów oraz wszystkich innych pokrak i fantazyjnych stworzeń. Dowodzenie taką hordą powinno sprawiać wiele satysfakcji wprawnym strategom. Graficznie jest po prostu dobrze – weźmy poprawkę na odległość, z jakiej będziemy oglądali wszelkie akcje. Zapowiada się solidna, dopracowana propozycja dla wszystkich tych, którzy nie wierzą w konsolowe strategie. Im właśnie szczególnie spodobać się może tryb online, który zaoferuje walki dla dwóch graczy, a każdy z nich poprowadzi stworzone przez siebie istoty. ■■



NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

RADYKALNIE SZCZERZY

Twórcy świetnych strzelanin i bardzo dobrej przygodówki – Free Radical – siedzą i pracują obecnie nad Haze. Tytuł powstaje głównie na PS3 i w tym roku tylko posiadacze tej konsoli zagrają w ten tytuł. Nie przeszkodziło im to jednak zabrać głosu w sporze o to, na którą konsolę „lepiej" pisze się gry. Trudności w programowaniu i konieczność poznawania architektury poszły jednak na bok, ponieważ poszło o to, który producent jest bardziej wymagający pod względem norm i procedur. Chodzi o to, że faktycznie Microsoft narzuca znacznie bardziej restrykcyjne przepisy przy tworzeniu gier na X360. Free Radical stwierdzili chłodno, że im bardziej podoba się podejście Sony, które daje więcej wolności każdemu, kto za programowanie PS3 się zabiera. Argumenty przeciwko tej tezie? Każda gra na Xa musi mieć achievmenty, obsługiwać gamercard i masę innych opcji, żeby wszystko śmigało gładko przez Live. Panowie, do roboty się lepiej weźcie i przestańcie marudzić.

KLUCZOWE PS3 PREMIERY

Poznaliśmy już bardzo konkretne i prawdopodobnie ostateczne daty, jakie zaznaczyć powinni w kalendarzach właściciele PStrójek wypatrujący nowych, topowych produkcji. Gdy to czytacie, w sieci PSN dostępny od kilku dni powinien być Warhawk za cenę trzydziestu ojro bez jednego ojrocenta. Za dwa razy tyle dostępny będzie w sklepach dwudziestego pierwszego września, ale do pudełka jakaś dobra duszyczka dorzucać będzie bezprzewodowy headset. Czternastego września każdy napalony na Nariko będzie mógł kupić Heavenly Sword. Na październik szykuje się Folklore i Lair – odpowiednio dwunastego i dwudziestego szóstego. Jakoś w tym samym miesiącu spodziewajcie się też SingStara oraz Ratcheta i Clanka. Listopadowa premiera Uncharted wydaje się przesądzona. Oby.

FPP WYŚCIOWY RPG AKCJI

Utalentowana ekipa Gearbox kończy prace nad wyczekiwanym Brothers in Arms i zabiera się za coś zupełnie nowego – grę łączącą w sobie kilka gatunków, jak tytuł newsa głosi. Na razie wiemy tylko, że przejdziemy ją nawet we czterech w trybie kooperacji przez net. Podobno gra oferuje niesamowite możliwości w zakresie wpływu na kształt otoczenia, uzbrojenia i bohatera. Postapokaliptyczny klimat bije z pierwszych screenów, aż miło. A jak będziemy wiedzieć więcej, to napiszemy. Wstępna data premiery Borderland to Gwiazdka. Następna.

„Świetna grafika, ogrom możliwości i swoboda, jaką zostawiają twórcy sprawiają, że to jedna z dwóch najlepszych gier FPP, jakie ukażą się w tym roku na PC."

CD-ACTION

Rozgrywka genetycznie modyfikowana!

bioshockgame.com

Przygotuj się na wrześniowy szok!

18+ www.pegi.info

POLSKA WERSJA PL NAPISY *

* Dotyczy wersji na platformę PC.

CENEGA

SOUNDS BEST ON Sound BLASTER X-Fi TECHNOLOGY

THE WAY NVIDIA IT'S MEANT TO BE PLAYED

2K

© 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. BioShock, 2K Games, the 2K logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

Games for Windows

XBOX 360 LIVE

INFO
DEVELOPER: JUICE GAMES
WYDAWCA: SCEJ
TERMIN: LISTOPAD
KONSOLA: PLAYSTATION 3

THE EYE OF JUDGEMENT

Nie ukryjesz się przed Okiem...

Stojak, kamera, talia kart i plansza wykonana z delikatnego materiału to dość nietypowy zestaw do zabawy z konsolową grą. Raczej też tani nie będzie – pewnie koło trzech stówek przyjdzie zapłacić, ale przynajmniej później nie trzeba będzie kupować nowego EyeToya, który teraz nazywa się PlayStation Eye. Stara kamerka do niczego się nie przyda, bo konsola jej nie wykrywa. Nowe „Oko" ma przełącznik działający podobnie jak nakładka dodawana do ET: Kinetic, zwiększająca zakres „widzenia" kamerki. Obraz wydaje się być oddalony, co w przypadku Eye of Judgement sprawdza się idealnie – sprzęt umieszczony jest na niewysokim stojaku, ale bez problemu ogarnia całą planszę, na której toczy się akcja.

Przed rozpoczęciem zabawy należy wybrać w opcjach, na którym z brzegów planszy stać będzie kamera, żeby nie okazało się nagle, że są zamienione kierunki i góra na ekranie, to dół w realu. Następnie trzeba sprawdzić, jak dużo jest światła w pomieszczeniu i wybrać odpowiednie ustawienie PS Eye – jeśli jest za jasno, lub zbyt ciemno, sprzęt będzie miał problemy z rozpoznaniem kart. W naszym zestawie znalazło się ich aż trzydzieści cztery, z czego dwadzieścia sześć to różnego rodzaju stwory (smok, behemot, gobliny), cztery to czary wywołujące na przykład trzęsienie ziemi, a pozostałe to specjalne karty akcji. Z nich można korzystać cały czas i nie trzeba ich odkładać po użyciu. Używa się ich na przykład do wskazania celu ataku. Jak to działa? Wystarczy położyć kartę na planszy, a kamera w mgnieniu oka rozpozna ją i zostanie wykonana konkretna akcja albo na ekranie pojawi się odpowiednia postać, która automatycznie zaatakuje, jeśli przeciwnik znajduje się w jej zasięgu rażenia.

Nie dostaliśmy niestety instrukcji obsługi, sytuacji nie poprawił też japoński tutorial, więc nie wiemy do końca, czy karty akcji cały czas są dostępne dla wszystkich graczy, czy leżą z pozostałymi w kupce. Zabawę zaczyna się od wzięcia pięciu kart, a później co rundę dobiera się po jednej. Żeby ich użyć trzeba mieć wystarczającą ilość many, zapisaną w odpowiednim miejscu obok wizerunku postaci. Karty akcji nie wymagają many, która co rundę sama się odnawia – gracze otrzymują za każdym razem po dwa punkty. Najsilniejsze ataki, czy przywołanie najmocniejszej postaci kosztuje oczywiście najwięcej punktów, nabijanych w przeróżny sposób. Najczęściej odzyskuje się je, gdy straci się jedną z postaci w walce – każda karta ma zapisane ile many wraca do gracza w przypadku przegranego pojedynku.

Wygrywa ten, kto jako pierwszy zajmie pięć z dziewięciu pól. Ważne jest, by zwracać uwagę na żywioł przypisany do danego miejsca – niektóre postacie giną od razu, gdy położy się ich kartę na niewłaściwym polu. Inne dostają dodatkowe punkty życia w bonusie, na przykład gobliny dobrze czują się w lesie. Wygląda na to, że nie będzie to prosta gra i spędzimy trochę czasu na nauce licznych zależności – niektóre postacie podnoszą statystyki stojących obok, zauważyłem też, że obok imion stworów zapisano nazwy klanów/ras, do których należą, co pewnie również będzie miało istotne znaczenie. Poza tym na każdej karcie pokazane jest, jakie pola można zaatakować.

Niestety bez instrukcji nie daliśmy rady opracowywać żadnych strategii; mimo to konkretnie się wkręciliśmy, chociaż heavymetalowa muzyka towarzysząca zabawie jest naprawdę męcząca. Nie mam pojęcia, czemu do tak przyjemnej, kolorowej gry w klimatach fantasy ktoś dorzucił ciężką muzykę. To, że postacie walczą mieczami albo toporami niczego nie usprawiedliwia. Zresztą, to mało ważne, czekamy na pełną wersję, bo zapowiada się naprawdę niezła zabawa. //Mielu

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

936 ZŁOTYCH ZA X360!?

Niestety, raczej nie – ponętna liczba jest tylko wynikiem przeliczenia „na nasze" aktualnej ceny konsoli w wersji Core (bez dysku i bez sensu, heh) obowiązującej w Australi. Po obniżce na terenie USA, również kraina kangurów doczekała się redukcji i teraz Core kosztuje tyle samo, co Wii. To pierwsza obniżka ceny Xboxa 360 od siedemnastu miesięcy. Europa gorsza? Otóż nie! Tuż przed zamknięciem numeru dostaliśmy informację, że możemy spodziewać się obniżki na poziomie dwudziestu funtów, czyli dwudziestu euro, czyli dwudziestu złotych, hehe. Na serio – cena Core u nas również zrówna się Wii, a Elite i Premium z HDMI będą po około stówkę tańsze. Konkretne stawki wkrótce u nas i na półkach sklepowych.

WOJNA O MADDENA

Może nie od razu wojna, ale zależy, gdzie spojrzeć. W recenzjach tegorocznej odsłony najpopularniejszej gry sportowej w USA – Madden NFL 08 – wiele szumu narobiono o to, że wersja na PS3 chodzi w trzydziestu, a na X360 w sześćdziesięciu klatkach na sekundę. Głos zabrało więc EA twierdząc, że większość gier jest produkowanych na X360 jakiś trzy lata, gdy tylko nieliczni w branży bawią się narzędziami developerskimi PS3 dłużej niż rok. Uspokojono nas tym, że faktycznie problemy sprawiają zazwyczaj tylko pierwsze edycje gier, a drugie i kolejne wyglądają już tylko lepiej. Taak? Przecież Madden 07 wyszedł w okolicach premiery PS3. To jak długo oni go robili? Dwa dni? Coś nam śmierdzi to tuszowaniem pośpiechu i niedbalstwa.

MADDEN 08 na PS3

RIDDICK SIĘ ZMIENIA

Tak to wygląda z boku, bo póki co ani Sierra ani Starbreeze nie podają powodów opóźnienia premiery Assault on Dark Athena, czyli kolejnej części Kronik Riddicka – dopiero w przyszłym roku gra trafi na X360 i PS3. Być może wysłuchano krytyki, jaka przeszła w pewnym momencie przez internet i postanowiono jednak poprawić grafikę oraz dodać dużo więcej nowych elementów, niż początkowo planowano.

BLU-WHAT?

Nie mamy zamiaru dołączać się do wojny konsolowej, więc nie traktujcie tej informacji, jako dolewania oliwy do ognia, a zabawną ciekawostkę, pokazującą jak ciężko znaleźć dobre argumenty, by przekonać ludzi do zakupu nowego sprzętu do grania. Z ankiety przeprowadzonej przez NPD Group na ponad sześciu tysiącach osób wynika, że sześćdziesiąt procent posiadaczy PS3 nie wie, że konsola ma wbudowany odtwarzacz Blu-ray (i dlatego jest taka droga), chociaż jest to napisane na pudełku. Za to tylko połowa z uświadomionej części obejrzała ostatnio film na BR. Ciekawe, co myśli o tym fakcie Kutaragi. Ciężko teraz nie wierzyć, że Wii się sprzedaje, bo jest takie tanie...

INFO
DEVELOPER: JUICE GAMES
WYDAWCA: THQ
TERMIN: LISTOPAD
KONSOLA: X360, PS3, PS2, PSP

JUICED 2 HOT IMPORT NIGHTS

Ktoś chętny na tuningowanego racera?

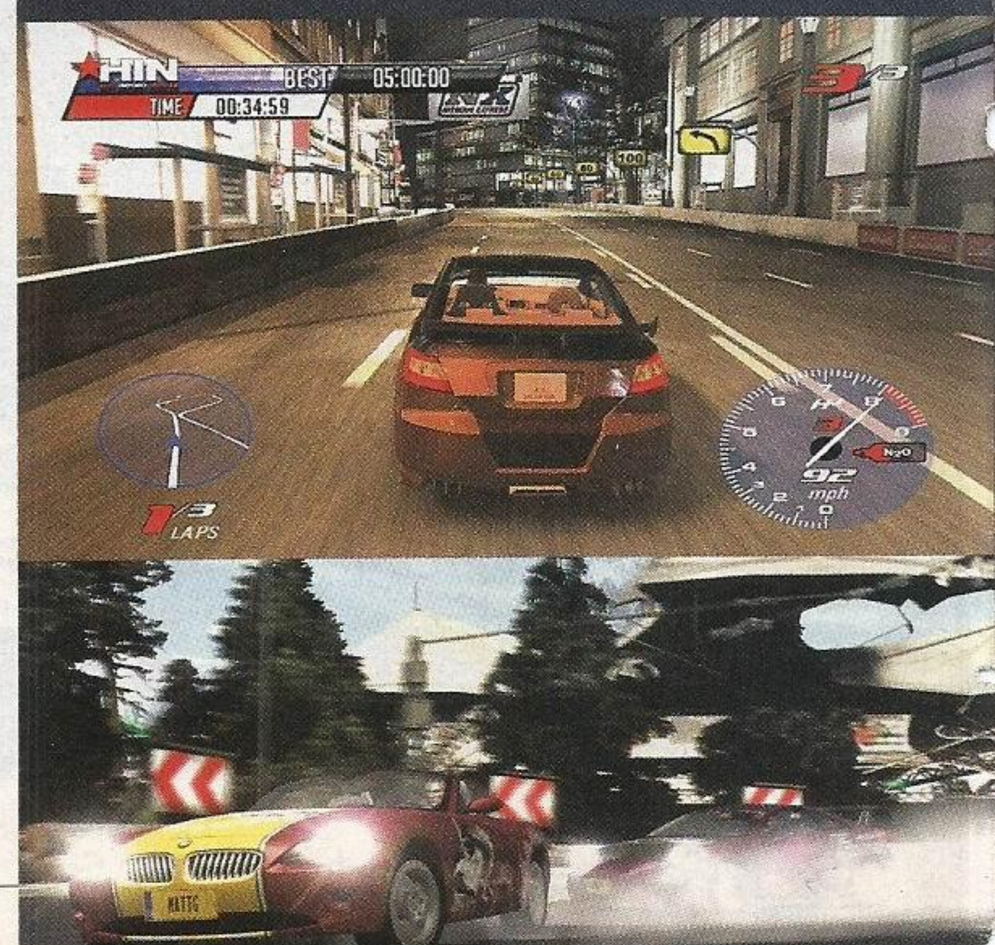
Wydawało mi się, że pozycja nadchodzącego wielkimi krokami Need for Speed ProStreet jest niezagrożona. Poważne potraktowanie zjawiska, jakim jest artystyczne okaleczanie pięknych samochodów (zwane również tłuming... tuningiem) z pewnością przysporzy wielu fanów wyścigom EA. Monopol byłby be, dlatego cieszymy się, że na rynku już wkrótce pojawi się Juiced 2 – kontynuacja całkiem udanej gierki z poprzedniej generacji konsol.

Demo, jakie miałem okazję obadać, zawierało w sobie znacznie więcej, niż początkowo się mogło wydawać. Dynamiczne intro od razu wprowadza w wiadomy nastrój – szybkie samochody, elektroniczne brzmienia oraz roznegliżowane panienki wijące się na rurach i wymachujące bioderkami na lewo i prawo. W tym wszystkim gracz – bezimienny koleżka chcący wbić się przebojem w całe to towarzystwo. Na każdym kroku głos jakiejś babki opowiada o tym, co widzą oczy. Przede wszystkim przedstawia sylwetki postaci – motyw znany z nieszczęsnego FlatOuta. Każda z nich opisana jest kilkoma statystykami, podobnie zresztą, jak postać, w którą wciela się gracz. Na początku podałem dłoń sympatycznej blondynce i założyłem się, że wygram z nią (a niekoniecznie w ogóle) nadchodzący wyścig. Po ustaleniu stawki zegar odlicza do zera i jazda zaczyna się piskiem opon. Walka na torze jest dość zaciekła, model jazdy nie ma zbyt wiele wspólnego z rzeczywistością, ale jest przyjemny i opiera się na hamulcu ręcznym. Przy kolizjach z przeciwnikami wyskakuje okienko, w którym pokazana jest reakcja rywala – prawie, jak system w Ghost Recon.

W DRIFCIE WALKA TOCZY SIĘ WYŁĄCZNIE NA PUNKTY, POZYCJA NA MECIE NIE MA ZNACZENIA

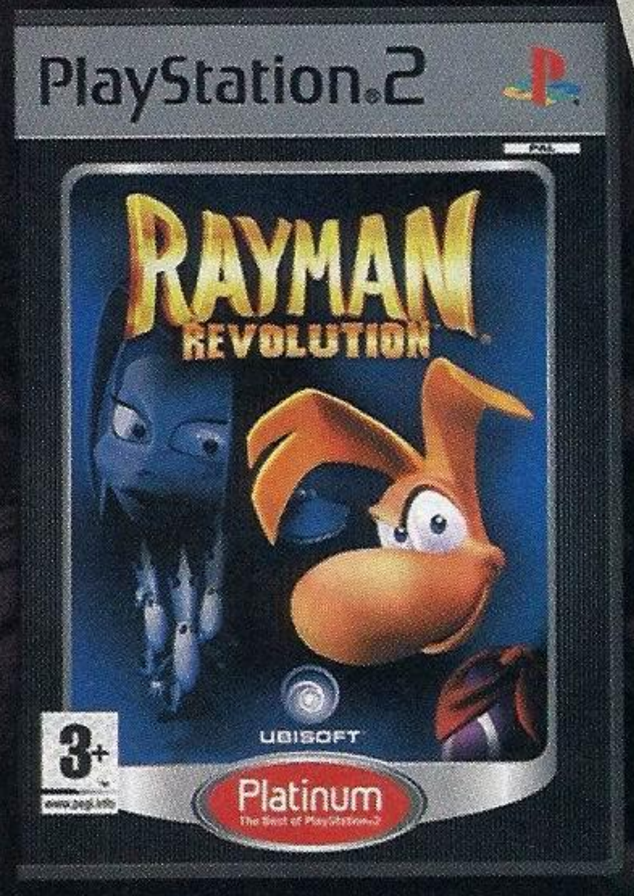
Na mecie odebrałem kaskę i prosto stamtąd trafiłem do garażu. Z jego poziomu można kupić jedną z trzech fur (Saleen, Chevrolet i Mazda – w pełnej wersji dostaniemy około 90 sztuk) i odpicować ją nie na żarty. Jedno z haseł reklamowych głosi, że w nasze ręce oddane zostaje najbardziej zaawansowane narzędzie do kustomizacji wizerunku bryki. Jakoś nie chce mi się w to wierzyć, chociaż byłem miło zaskoczony ilością punktów na samochodzie, które mogłem „oszpecić" przez wrzucenie wielkiego skrzydła, obłych spojlerów, albo karbonowych części. Poza tym oczywiście około dwudziestocalowe felgi i różne naklejki na samochód, by prezentował się on tak, jak wyśniło się twórcy. Myślę, że każdy fan będzie zadowolony. Ja bym był.

Po zakupie Saleena, pozbyciu się tylnego spojlera, powiększeniu felg i usprawnieniu silnika udałem się na zawody w drifcie, czyli lubianym poślizgowym pokonywaniu łuków. Model jazdy przechodzi wielką metamorfozę, fura z łatwością staje bokiem, pisk opon wydobywa się z głośników. Walka toczy się tylko i wyłącznie na punkty, pozycja na mecie nie ma żadnego znaczenia. Panorama Paryża prezentuje się okazale, a blur zastosowany na otoczeniu i brykach rywali nadaje grze realistycznego wymiaru. W połączeniu z widokiem z oczu kierowcy można nawet się wczuć. Jeśli komuś mało jeszcze takich właśnie gier – proponuje poczekać na recenzję i atakować pełną wersję. //qsh



UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ O WYJĄTKOWE TYTUŁY, TERAZ PO RAZ PIERWSZY W KOLEKCJI KLASYKI NA PLAYSTATION® 2!

69,90 PLN



TYLKO **NAJLEPSZE W HISTORII GRY** NA KONSOLĘ SONY PLAYSTATION® 2! TERAZ W **WYJĄTKOWEJ** WERSJI, Z POLSKĄ INSTRUKCJĄ I W REWELACYJNIE **NISKIEJ CENIE**!

Sprawdź je wszystkie na www.kolekcjaklasyki.pl/kkps2

PlayStation.2

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

CENEGA

UBISOFT

KOLEKCJA KLASYKI jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Kolekcja Klasyki są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli.
2001 - 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
"PlayStation", is registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

KOLEKCJA KLASYKI

FIFA 08

Dwa miesiące temu Sweter spisał swoje wrażenia z pierwszego oficjalnego pokazu FIFA 08 w siedzibie EA Canada, a dziś możemy pochwalić się specjalnym raportem na temat, bądź co bądź, najpopularniejszej gry piłkarskiej na świecie. Testowaliśmy długo i namiętnie robocze wersje gry na PlayStation 2 i Xboxa 360.

Kiedyś FIFA kojarzona była z mocno zręcznościową zabawą – proste sterowanie, hokejowe wyniki, dyskusyjne AI piłkarzy... Dziś śmiało mogę powiedzieć, że z roku na rok coraz bardziej zmierza w stronę realizmu, czego dowodem będzie choćby ta właśnie edycja. A zaczynamy od wersji na Xboxa 360.

PODSTAWA TO OBRONA

Sweter w swojej gorącej relacji wspomniał, że w tym roku EA Sports postawiło nacisk na obronę. Zgadzam się i można to wyczuć bardzo szybko, bo już po kilku pierwszych mniej lub bardziej udolnych próbach podejścia pod pole karne przeciwnika. Przede wszystkim drużyna broniąca się, kryje strefami i robi to bardzo solidnie – obrońcy cofają się w miarę równo i zatrzymują się przed polem karnym, a druga linia również wraca na przedpole, by rozbijać ataki przeciwnika i uniemożliwić przechwyty po wybiciach. Koniec z bezsensownymi wycieczkami obrońców na połowę przeciwnika; w FIFA 08 zajmują się właśnie bronieniem dostępu do własnej bramki. Do tego świetnie kryją i wyprzedzają, bardzo często zabierając piłkę. I tak, warunki fizyczne graczy mają znaczenie – co prawda można wziąć na plecy wolnego cherlaka, ale w miarę szybki i postawny środkowy przestawi naszego zawodnika jak Sebastianka Milę, jeśli tylko damy mu ku temu okazję. To wszystko powoduje, iż FIFA 08 wydaje się trudniejsza, niż poprzednie części – po prostu nie jest łatwo wyjść na czystą pozycję strzelecką. Co jednak nie zmienia faktu, że po kilkudziesięciu rozegranych meczach najprostszym (o ile uda się wyminąć lub wyprzedzić bocznego obrońcę) i najbardziej pewnym (choć już nie tak pewnym, jak w poprzednich edycjach) patentem na strzelenie bramki jest w dalszym ciągu rajd po skrzydle i wrzutka w pole karne, a następnie strzał z bańki bądź, o ile jest na to czas, przyjęcie na klatę i huknięcie z woleja. Naturalnie po jakimś czasie gracze znajdą inne sposoby na pewne gole, ale tak jest przecież zawsze.

Wracając do defensywy – jeśli to my bronimy, znakomitą opcją jest możliwość przełączania się (przy pomocy wychylania prawego analoga) na dowolnego zawodnika – można więc teraz o wiele wcześniej wskoczyć w korki środkowego obrońcy i odpowiednio się ustawić, zamiast bezsensownie gnać od linii środkowej za Henrym czy Ronaldinho i wciskać przycisk automatycznego przełączania się, w nadziei, że konsola domyśli się, którym zawodnikiem chcemy sterować.

ZOSTAŃ PROSEM!

Genialną nowością jest opcja kamery o dźwięcznej nazwie Pro, która pokazuje boisko z zupełnie innej perspektywy, niż dotychczas – zza pleców zawodnika będącego przy piłce, czyli tpp, podczas

■ Nowa w serii kamera Pro robi naprawdę niekulawe akcje – w obronie potrafi pokazać akcję z perspektywy ostatniego rzędu trybun, a gdy wpadamy w pole karne przeciwnika siedzi nam niemal na karku... Emocje są jak trzeba.

INFO
DEVELOPER: EA SPORTS
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: PAŹDZIERNIK
KONSOLA: X360, PS3, PS2, PSP, WII

gry w ataku. Natomiast w obronie „odjeżdża" ukazując akcję z szerszej perspektywy. Co prawda nie można mówić o rewolucji, bo zbliżony patent został już wcześniej zastosowany w dwóch częściach firmowanej przez Namco gry LiberoGrande jeszcze na PSXa, ale tutaj, z mechanizmami wieloletniej serii, rozwija skrzydła. Granie na kamerze Pro jest oczywiście na początku bardzo trudne, ale też satysfakcjonujące, można naprawdę poczuć się jak na boisku, gdy sprintem suniemy na bramkę, a kamera zaczyna trząść się niemal jak w Gearsach. Ciężko w takiej chwili obliczyć dystans, moment uderzenia czy zwodu, ale z drugiej strony – zaczyna się choć trochę rozumieć napastników pudłujących „setki" sam na sam; naprawdę czasu na myślenie nie ma zbyt dużo. Po kilkunastu meczach rozegranych z widokiem Pro mogę powiedzieć jedno – będzie naprawdę fajną opcją, choć wymaga jeszcze kilku drobnych poprawek.

Jest też specjalny tryb treningowy dla tej opcji, z tą różnicą, że przed meczem wybieramy jednego zawodnika, którym pokierujemy przez cały czas sportowego widowiska. Weźmy środkowego (choć o zapędach mocno ofensywnych) pomocnika, który ma zadania zarówno w obronie, jak i ataku. Cesc Fabregas, z ukochanego klubu Marcellusa – Arsenalu – którym graliśmy przez cały dzień, w meczach haruje na boisku jak wół. Biegając od jednej „szesnastki" do drugiej odbiera piłkę, rozprowadza ją, a jego podania otwierają napastnikom drogę do bramki.

Na ekranie roi się od specjalnych ikon i symboli, które podpowiadają masę rzeczy do ogarnięcia. Na przykład czerwone koła wokół dwóch zawodników przeciwnika informują nas o potencjalnym zagrożeniu z ich strony. Rada – pokryć. I dodatkowo wezwać do pomocy kumpla z ekipy. Strzałka pod nogami naszego gracza wskazuje, dokąd powinien zasuwać, by wypełniać zadania taktyczne, a specjalny pasek punktowy określa naszą postawę w meczu. Jeśli źle podamy, stracimy piłkę, czy nawet wykonamy bezsensowny wślizg – tracimy punkty. Z kolei udane zagrania są punktowane dodatnio. Po zakończeniu meczu oglądamy statystyki, wynik punktowy oraz ocenę wystawianą przez grę, więc od razu widać, nad jakim aspektem warto popracować.

STEROWANIE JEST WSZYSTKIM

Zatrzymajmy się na chwilę przy sterowaniu. To bardzo ważny aspekt każdej gry zręcznościowej, a mimo symulacyjnej otoczki, wszystko w dalszym zależy od giętkości naszych palców i szybkości reakcji. Obłożenia pada jest konkretne – pracują zarówno wszystkie przyciski, jak i obie analogowe gałki; są przyjęcia z odejściem, klejenie piłki przy nodze, przyspieszenie... – krótko mówiąc,

NA WII BĘDZIE INACZEJ

Przez wszystkie lata spędzone z konsolowymi piłkami zdążyliśmy przywyknąć do myśli, że gra rękami może sprawiać nie mniej radości, niż kopanie szmacianej kuli. Brzmi to trochę absurdalnie, ale poczekajcie aż dowiecie się, jakie cuda zaoferuje FIFA 08 w wersji na Wii.
Główną atrakcją są minigierki, w liczbie trzech – żonglowanie, partyjka w „piłkarzyki" na wirtualnym stole oraz trenowanie się w roli strzelca i bramkarza. Przewodnikiem będzie sam Ronaldinho, a dokładniej mówiąc jego miiludek. Podbijanie piłki nie powinno być specjalnie trudne, ale już opanowanie techniki posyłania jej w konkretne miejsce zajmie trochę więcej czasu. Naturalnie machanie wiilotem i gruchą nie ograniczy się tylko do strzelania, ale też do podań i robienia zwodów. Jeśli jednak komuś trudność sprawi opanowanie sterowania, będzie mógł skorzystać z opcji „Family Play", dzięki której zabawa stanie się tak łatwa, jak na przykład w tenisie dostępnym w pakiecie Wii Sports. Co prawda odbije się to na precyzji zagrań, ale jak do zabawy zasiądzie cała rodzina, nikt specjalnie nie powinien zwracać na to uwagi.

■ **O proszę, Ebi na okładce, Ebi w składzie, to się nazywa „profesjonalne podejście" do robienia gry. Hej, Kuba też jest!**

olbrzymia kontrola. Znacznie lepsza i płynniejsza, niż w ubiegłorocznej edycji, przy okazji której narzekałem na opóźnienia w ruchach graczy w stosunku do wydawanych im poleceń.

Ilość dryblingów i zwodów postawi włosy na plecach nawet największym sceptykom – to, co można zrobić z piłką w tej grze jest wręcz niesamowite. Inna sprawa, że podczas meczu nie ma czasu i miejsca na zatrzymanie się i żonglowanie kulą, a trzeba raczej rozgrywać ją na pełnej prędkości między zawodnikami własnej drużyny. Mimo to jednak warto poznać kilka technik, by mieć szanse na minięcie doskonale ustawiających się obrońców. Wraz z grą dostaliśmy specjalne wydruki mające nam pomóc w ogarnięciu sterowania i zwodów właśnie, którymi bawimy się do dziś, najczęściej na arenie poprzedzającej menu gry, gdzie można sobie do woli trenować zwody i strzały. Są przekładanki, balans ciałem, feinty, sztuczki iście kuglarskie, choćby w postaci zagrania lewą piętą na prawą stopę i natychmiastowego wyrzucenia piłki do przodu... Masa tego, a większość wymaga użycia prawego analoga. Niektórzy gracze, zapewne twarze gry z okładek na całym świecie, mają swoje specjalne zagrania, które tylko oni są w stanie wykonać. Naturalnie mowa o flip-flapie Ronaldinho, czy kapitalnych przełożeniach piłki Robinho oraz Cristiano Ronaldo.

ZRÓB TO SAM

Witamy nowość w serii – ręczne podania i strzały. Wybierając odpowiednie opcje w menu konfiguracji można spowodować, że kierunek zagrania będzie zależeć tylko od nas. I to z dokładnością niemal co do metra, to znaczy nawet do kilku stopni wychylenia analogowej gałki. Z kolei jego siłę reguluje długość wciśnięcia przycisku. Można ręcznie posyłać tak zwane pass-through, czyli podania na dobiegniecie, a także dośrodkowywać z dokładnym wskazaniem na jednego z, dajmy na to, trzech naszych graczy znajdujących się w polu karnym.

Po przełączeniu sterowania na manualne poczułem się jak w innym świecie – nagle przestało mi wychodzić pięćdziesiąt procent zagrań, które wcześniej były po prostu pewniakami. Strzelanie też jest trudne jak cholera. Co prawda producent gry ostrzegał mnie, iż przestawienie się na „nowe" potrwa jakiś czas, ale nawet po tym „jakimś czasie", który trwa kilka ładnych dni, w dalszym ciągu nie udało mi się opanować ręcznych podań w zadowalającym mnie stopniu.Nie poddaję się jednak i jeszcze potrenuję, by podzielić się bardziej uzasadnioną opinią w recenzji – osobiście wierzę, że spora liczba graczy zaprze się i opanuje je w stopniu mistrzowskim. W każdym razie, są trudne w realizacji. Ale z drugiej strony – można wreszcie w grze piłkarskiej puścić bardzo długie (nawet trzydziestometrowe!) podanie dołem, między obrońcami przeciwnika, do „ciągnącego prawą flanką" gracza w taki sposób, by piłka w końcowej fazie turlania się po boisku niemal zatrzymała się przy chorągiewce. Do takiej kuli po kilku sekundach dopada szybki skrzydłowy, mający wcześniej dwadzieścia metrów na wyprzedzenie wolniejszych od niego defensorów, którzy zagalopowali się pod linię środkową. I może wrzucić, bądź próbować dryblingiem wbić się w pole karne. Przyznam, że po serii niepowodzeń takie właśnie udane zagranie wzbudziło we mnie sporą euforię.

Jeśli chodzi o ręczne dośrodkowania – są łatwiejsze do wykonania, bo tutaj, mając trzech zawodników w polu karnym, łatwo sobie wyobrazić (i zrealizować) podział skali analoga na trzy pola, po czym odpowiednio go wychylić razem z wciśnięciem przycisku. Ręczne wrzutki jednak nie wydały mi się aż tak potrzebne – sytuacje, w których na polu karnym przeciwnika znajduje się trzech naszych napadziorów nie są częste. Przecież większość graczy ma naturalny ciąg na bramkę, a w związku z tym wybierze raczej rajd skrzydłem i dogranie na nadbiegającego najszybciej jedynego strikera, niż mozolne budowanie ataku pozycyjnego, dającego czas kilku zawodnikom linii ofensywnej na wejście w pole karne przeciwnika. Ale jak ktoś chce i lubi, to ma taką opcję.

No i jeszcze jedno: ta gra wygląda w ruchu po prostu przepięknie. Poziom grafiki i animacji przekracza wszystko, co widzieliśmy do tej pory w grach sportowych i wydaje mi się, że tym roku bardzo trudno będzie to przebić. Choć naturalnie nie przyjmujemy tego jako pewniaka.

A JAK NA PS2?

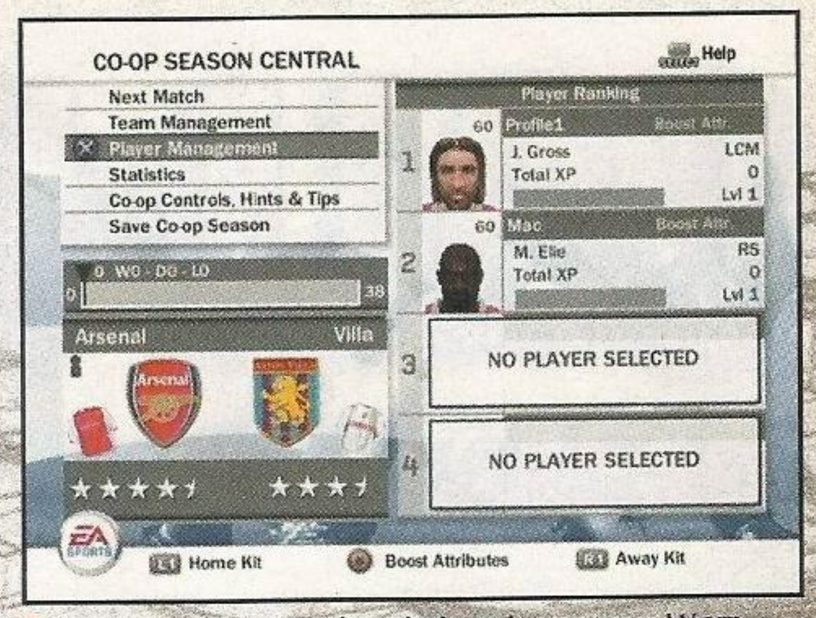
FIFA 08 w wersji na PlayStation 2 działa w oparciu o lekko usprawniony (jak twierdzą autorzy) silnik graficzny ubiegłorocznej wersji, stąd nie spodziewajcie się lepszej grafiki – może twarze piłkarzy na zbliżeniach wreszcie nie straszą tak, jak kilka lat temu, ale w gruncie rzeczy wygląda jak FIFA 07. Czyli bardzo dobrze, choć porównania z next-genami sobie jednak darujmy. Wersja, którą testowaliśmy, była dość wczesna i nie ma co na razie wyciągać daleko idących wniosków z pochrupującej przy rogach animacji – tym zajmiemy się w recenzji ukończonej już gry.

Developerzy nie poprzestali na aktualizacji składów, ale dorzucili wiele nowości, które częściowo pokrywają się z next-genową wersją. Obrońcy lepiej trzymają linię, grają strefami, przychodzą sobie z pomocą. Wymienione wcześniej w tekście, przy okazji wersji na X360, ręczne podania na dobiegnięcie, na lewym analogu Dual Shocka wydawały mi się łatwiejsze do wykonania, niż na padzie do X360. Czas pokaże, czy w pełnej grze też tak będzie. Są również manualne dośrodkowania na wskazanego zawodnika (oczywiście opcjonalnie – oprócz tego cztery standardowe, półautomatyczne crossy) i strzały. Można także samodzielnie kierować bramkarzem, zarówno wychodząc z przeciwnikiem sam na sam, jak i przy stałych fragmentach gry, a także przełączać się prawym analogiem między obrońcami. Na dokładkę FIFA 08 na PS2 została wzbogacona o kilka opcji sieciowych – między innymi tryb, w którym fani wybierając ukochany klub rywalizują między sobą o jego pozycję w lidze.

Jednak najbardziej zachwalana przez autorów gry opcja nazywa się Be a Pro, czyli Zostań Zawodowcem (darujcie, iż operuję angielskim – polskiej wersji FIFA 08 jeszcze nie widziałem na oczy, stąd ostateczna nazwa może się różnić). Wcielamy się w nim przez cały sezon w jednego, jedynego piłkarza tworzonego od podstaw w rozbudowanym edytorze, a następnie przypisujemy mu pozycję na boisku, na której będzie wystawiany w każdym meczu. I nie ma opcji przełączenia się na nikogo innego – tu zamiast zbierać wszelkie laury pracujemy jako jeden z trybów w jedenastoosobowej maszynie, do wygrywania. Po meczu, w zależności od naszej postawy (na którą wpływ ma absolutnie wszystko – ustawianie się na boisku, odbiory, celne zagrania itp.), otrzymujemy punkty służące do rozbudowy statystyk gracza. Takie małe piłkarskie RPG.

Na tym jednak nie koniec, EA pomyślało także o kooperacji – profesjonalny sezon można zaatakować nawet we cztery osoby jednocześnie! Macie ochotę przejąć ekipą całą linię defensywną Manchesteru United? Nie ma problemu. Aby dodać zabawie smaczku, każdy gracz przed meczem otrzymuje specyficzne zadania (podaj celnie 20 razy, strzel na bramkę 5 razy itp), a statystyki wyświetlane po zakończeniu boju pozwalają ocenić, która z osób trzymających joypad w ręku zasługuje na wyśmianie. Niektóre przyjaźnie będą wystawione na próbę.

Be A Pro to na pewno ciekawa zabawka dla samotnego gracza (a także, a może nawet bardziej, we wspomnianej kooperacji), choć potrzeba nieco opanowania i cierpliwości, by grając jako Christiano Ronaldo w kółko cofać się ze spalonego, wybiegać do przodu i czekać na dobre podanie, aby następnie oddać piłkę wbiegającemu Rooneyowi i obserwować, jak ten fatalnie pudłuje z siedmiu metrów. Niemniej podobnie, jak znakomity trening w wersji na X360, ten tryb pokazuje i uczy ruchu bez piłki, a także wymusza myślenie o dobrze całego zespołu.



■ **Stworzyłem sobie naprawdę paskudnego kopacza, przy którym nawet Jacek Krzynówek wyglądałby jak amant filmowy...**

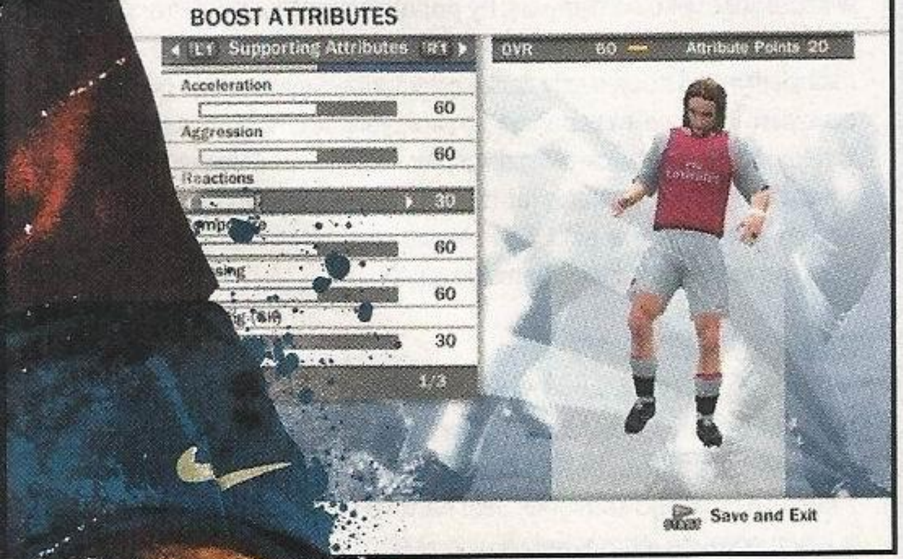
A NA DESER...

FIFA 08 w obu sprawdzanych przeze mnie wersjach pozwala bardziej niż kiedykolwiek w serii pogrzebać w formacjach i taktyce, możliwa jest już niemal zupełna dowolność w ustalaniu pozycji graczy na boisku oraz ich zadań ofensywnych i defensywnych, czyli popularnych „strzałek" – widać na kim wzorują się developerzy z EA i trzeba przyznać, że coraz lepiej im wychodzi urealnianie i ulepszanie swej gry.

Po raz trzeci już Dariusz Szpakowski i Włodzimierz Szaranowicz zasiądą do komentowania boiskowych wydarzeń, ale po raz pierwszy FIFA 08 ukaże się po polsku zarówno na PlayStation 2, jak i na Xboksie 360. Panowei nagrali mnóstwo nowych kwestii, by komentarz był świeży i atrakcyjny nawet dla osób, które dobrze ograły poprzednie edycje na PS2.

Do premiery gry został jeszcze miesiąc. Zgadzam się ze Swetrem – zapowiada się najlepsza z dotychczasowych Fif, ale trzeba jeszcze pograć i poczekać na poprawioną wersję gry. O wszystkim przekonamy się w recenzji. Mam nadzieję, że już za miesiąc. ■■ **Gulash**

PO RAZ TRZECI DARIUSZ SZPAKOWSKI I WŁODZIMIERZ SZARANOWICZ ZASIĄDĄ DO KOMENTOWANIA BOISKOWYCH WYDARZEŃ, ALE PO RAZ PIERWSZY FIFA 08 UKAŻE SIĘ PO POLSKU NA PLAYSTATION 2 ORAZ XBOKSIE 360



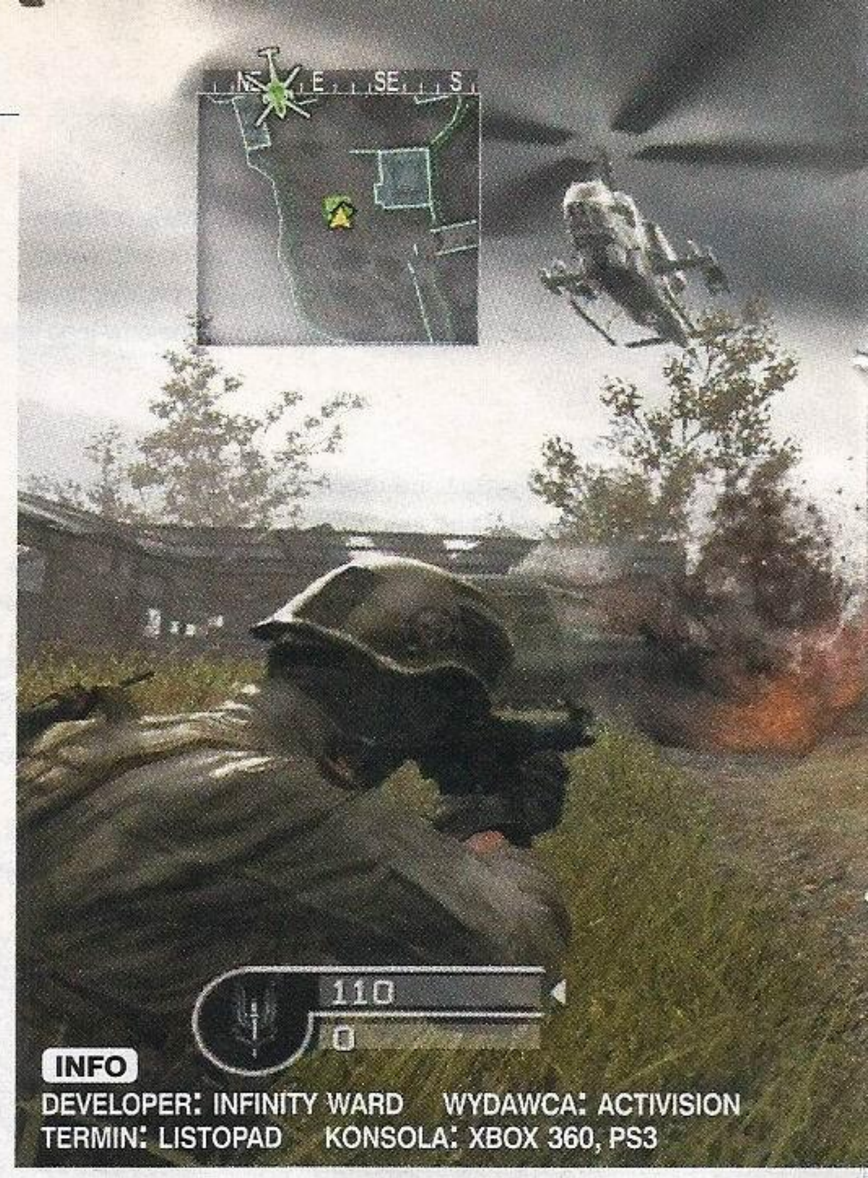
■ **Składy klubów i reprezentacji będą ostatecznie aktualizowane 25.08.2007 – wszelkie transfery, które będą mieć miejsce po tym dniu nie będą uwzględnione. Na PS2 trzeba będzie przetransferować ostatnich graczy ręcznie, a na next-genach widnieje opcja „download rosters", która przeprowadzi automatyczną aktualizację. Choć ręcznie również, naturalnie, można to zrobić.**

■ **Zastanawiający jest brak trybu Be A Pro w wersji na Xboxa 360 oraz PlayStation 3, wygląda na to, że developerzy chcieli jakoś wynagrodzić posiadaczom starszej konsoli brak efektownej kamery Pro, z którą poczciwa peesdwójka za nic w świecie by sobie nie poradziła.**

TAK TO SIĘ POWINNO ROBIĆ!

Spotkanie z producentem opowiadającym o FIFA 08, możliwość zadania mu pytań, a następnie zweryfikowania jego słów przy kilku stanowiskach z konsolami. Do tego wyśmienity poczęstunek i szansa posłuchania jak profesjonalny komentator najpierw opowiada o procesie lokalizacji gry, a następnie relacjonuje przebieg towarzyskiego spotkania redaktorów: naczelnego i prowadzącego dwóch ważnych pism (konsolowego i pecetowego). Uwierzycie, jak powiem, że tak właśnie wyglądała prezentacja zorganizowana przez EA Polska, a popularny „Szpak" po meczu zakończonym remisem 1:1 przeprowadził szybki wywiad z Gulashem i Wiktorem Cegłą (Swetrem) z Playa PC? Na pewno nie, ale czas w końcu powiedzieć to głośno – Polacy potrafią profesjonalnie przygotować imprezę promującą grę i tylko chciałoby się, żeby inni poszli w ślady Elektroników. Wiadomo, niewiele innych tytułów sprzedaje się u nas równie dobrze, co FIFA i nie każdy może sobie pozwolić na taką formę promocji, ale to nie usprawiedliwia akcji pokroju prezentowania grywalnej bety gry na jednej konsoli, gdy zaproszono aż dwadzieścia osób, z czego tylko dla ośmiu znalazły się miejsce siedzące. Chociaż i tak nic nie przebije sprawdzania wczesnego kodu pewnego rodzimego tytułu na stojącym w kącie, brudnym, przestarzałym komputerze. Amatorzy, do domu!

CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE



INFO
DEVELOPER: INFINITY WARD WYDAWCA: ACTIVISION
TERMIN: LISTOPAD KONSOLA: XBOX 360, PS3

GRUPA TRZYDZIESTU SZEŚCIU AMERYKAŃSKICH DZIENNIKARZY PRZYZNAŁA COD4: MODERN WARFARE TYTUŁ NAJLEPSZEJ GRY AKCJI E3 2007. I TO PRZY KONKURENCJI POKROJU HALO 3, KILLZONE I UNREAL TOURNAMENT 3!

Gdy drugie Call of Duty zadebiutowało wraz z pierwszą next-genową konsolą, świat narzekał, że Xbox 360 nie pokazuje wielkiej mocy, graficznie nie zostawiając odchodzącej generacji tak bardzo z tyłu, jak każdy sobie tego życzył. Dzisiaj, gdy pozostało niewiele czasu do premiery prawdziwej kontynuacji tamtego tytułu (bo za CoD 3 odpowiada inna ekipa – Treyarch), wszyscy spalają się, by na własne oczy zobaczyć, że tak piękną grę, nie mającą się czego wstydzić przy pecetowym Crysis, można stworzyć na duże konsole Sony i Microsoftu.

DĄŻENIE DO DOSKONAŁOŚCI

Dwa lata zabrało zespołowi Infinity Ward szlifowanie technologii, ale patrząc na wyniki ich pracy widać, że nie zmarnowali ani jednego dnia. Przywiązanie do detali postaci i otoczenia w Modern Warfare jest doprawdy imponujące. Widok na zmoczoną deszczem leśną okolicę robi wrażenie, ale moment, gdy nagle jeden z krzaków zaczyna się poruszać i okazuje się, że to nie roślina, a żołnierz używający kamuflażu, powoduje mimowolny opad szczęki i wytrzeszcz oczu.

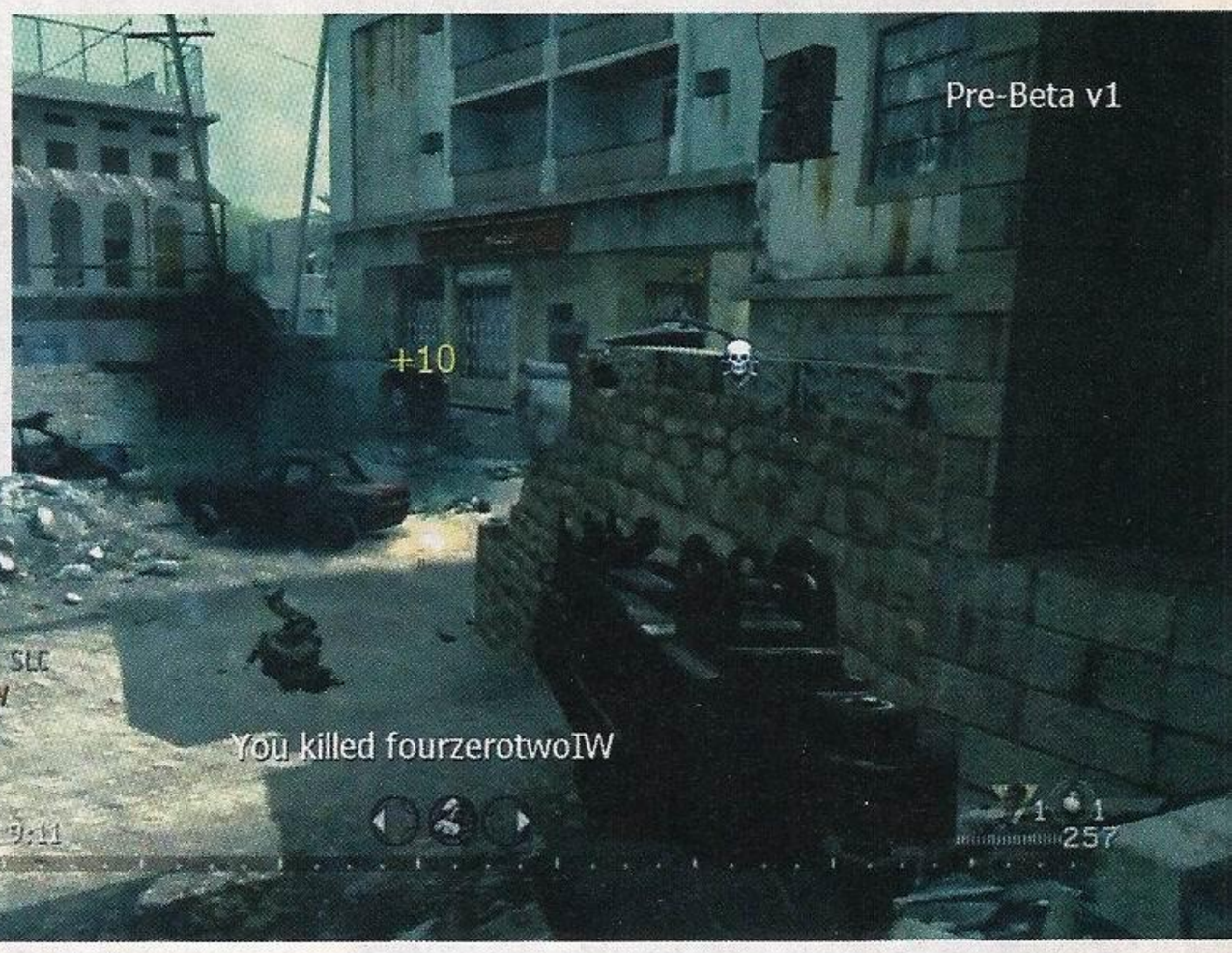
Światło przebijające się przez liście, żarzące się cygaro delikatnie oświetlające twarz żołnierza palącego je w ciemności, drobinki kurzu unoszące się w powietrzu to drobiazgi, które złożą się na niesamowitą całość. Autorzy odgrażają się, że będzie można nawet zobaczyć pot na skórze żołnierzy, ale nie wchodźmy aż tak głęboko w szczegóły, tylko cofnijmy się, by popatrzeć na okolicę. W trakcie zabawy zmieni się niejednokrotnie pora dnia, wstające słońce rozświetli mroki nocy, a gdy zacznie zachodzić, świat zaleje piękna czerwień. Za to zieleń zapanuje po skorzystaniu z noktowizora, który wyłapie również laserowe wiązki celowników zamontowanych na karabinach. Same postacie już teraz ruszają się bardzo naturalnie, nie mniej realistycznie giną. Efekt szmacianej lalki połączony z ręczną animacją daje nieziemskie efekty.

KULĄ PRZEZ PŁOT

Nie rzucają się tak w oczy shadery, tak charakterystyczne dla gier opartych na Unreal Engine 3, w których zarówno postacie, jak i elementy otoczenia świecą się tak, jakby były zrobione z metalu i mokrego kamienia. Jest bardziej, nomen omen, realnie, w czym pomaga fenomenalnie użyty self-shadowing, czyli różne, nakładające się na siebie cienie rzucane przez bohaterów i ich wyposażenie.

Jako że akcja ma być bardzo intensywna, raczej ciężko będzie przy pierwszym podejściu do gry dostrzec wszystkie detale, ale na pewno nie ominiemy najlepszego, czyli wybuchów. Seria

■ Jaka jest wspólna cecha najtwardszych złych szeryfów w filmach i grach? Za żadne skarby nie chcą zginąć. Teraz w multi będzie można wcielić się w ich rolę. Wasza postać dostała kulkę i właśnie schodzi? Zanim zdąży opuścić ten świat, może jeszcze wypuścić serię „pożegnalną" zabijając swojego oprawcę.



■ Teraz bijemy Ruskich i Arabów. Może następnym razem zabierzemy się za Murzynów? Resident Evil 5 pokazuje, że doskonale sprawdzają się w roli złych... ups.

wystrzelona na przykład w stojące spokojnie pojazdy najpierw je podpali, co z kolei spowoduje po chwili wybuch zbiornika z paliwem. Silnik zajmujący się przeliczaniem fizyki konkretnie rozrzuci części rozszarpanej maszyny po okolicy, a okolicę zasnuje gęsty dym, którym zachwycaliśmy się już przy okazji poprzedniej części. Niestety nawet ekipa Infinity Ward tak dbająca o najwyższą jakość swoich produktów nie była w stanie zaimplementować opcji destrukcji otoczenia, ale wynagrodzą nam to umożliwiając strzelanie przez obiekty. Na palcach jednej ręki drwala można policzyć gry, które dotychczas pozwalały strącić przeciwnika kryjącego się za ścianą. To, czy taki atak się powiedzie, zależy od grubości osłony i rodzaju amunicji.

WSPÓŁCZEŚNIE NIE ZNACZY ŹLE

Porzucenie realiów Drugiej Wojny Światowej na rzecz niedalekiej, bardzo prawdopodobnej przyszłości umożliwiło autorom zaszalenie między innymi w temacie arsenału. Bez obaw, nie odjechali w kierunku plujących zielonymi glutami plazmowych karabinów, tylko poszli śladem MGSa i Killzone projektując trochę bardziej zaawansowane technicznie odmiany broni stosowanych obecnie przez armię Stanów Zjednoczonych. Karabiny maszynowe, shotguny, snajperki, wszystkie odpowiednio podkręcono nowymi funkcjami. Na przykład wyrzutnia rakiet działa tak, że najpierw wyznacza się cel, a później wskazuje, z której strony ma uderzyć pocisk. Wystarczy nacisnąć spust, a system automatycznego kierowania wykona resztę zadania, niszcząc chociażby helikopter z kilkunastoma uzbrojonymi po zęby przeciwnikami na pokładzie. Co by się stało, gdyby bohater pozwolił im opuścić się na linie i wejść do walki? Rozpętałoby się piekło, w którym nie ma miejsca na zabawę w wydawanie rozkazów, co powinno uspokoić wszystkich obawiających się transformacji Call of Duty w kolejnego Ghost Recona. Rzeczywiście, do tej pory walki toczące się w niedalekiej przyszłości, w różnych częściach globu, kojarzone były wyłącznie z grami Ubisoftu. Infinity Ward nie mają jednak zamiaru kserować Francuzów, a to, że żołnierze wchodzą do misji opuszczając się na linach z helikoptera nie jest patentem zarezerwowanym tylko dla GRAWów. Po prostu tak się walczy w dzisiejszych czasach.

Prawdziwy gangol musi wozić się cyniarską furką, a żołnierz nowej generacji powinien czasem poszaleć czołgiem. Pewne jest, że w przynajmniej jednej misji będzie szansa strzelania z grubej rury i zgniecenia kilku pechowo zaparkowanych samochodów.

KOGO BY TU SPRAĆ?

W nowych realiach walczyć będziemy z szalonym Rosjaninem i wspierającym go dyktatorem pochodzącym z Bliskiego Wschodu. Tym pierwszym zajmie się brytyjski SAS, a drugim – jak to w realu bywa – tam gdzie kłopoty spotykają się z ropą, wysyłani są amerykańscy Marines. Wokół dwóch żołnierzy należących do tych jednostek kręcić się będzie fabuła, ale czasem wydarzenia obejrzymy z perspektywy zupełnie innej postaci. Nawet wroga, który na koniec swojej wyprawy zaliczy kulę w łeb. Nie ma to jak uczynić coś dobrego dla świata schodząc z niego w okamgnieniu. Czasami fabuła zaliczy przeskok w czasie aż o kilkanaście lat, a wszystko po to, byśmy nie mogli doczekać się kolejnej misji. Element zaskoczenia wzorowany na serialu „Przez 24 godziny" ma sprawić, że nikt nie będzie czuł się znudzony przedstawioną historią. Zobaczymy jak autorzy poradzą sobie z odpowiednim przedstawieniem przeciwnika. W przypadku Drugiej Wojny dobrze wiadomo, dlaczego strzela się do nazistów. A kim jest Zakchajew i jego ludzie?

PO NITCE DO KŁĘBKA

Jak możecie przeczytać w ramce, historia przedstawiona w grze opowiedziana jest głównie z perspektywy dwóch żołnierzy walczących w różnych miejscach świata, czy to na gorącym, piaszczystym Bliskim Wschodzie, czy na zalesionych, ale niekoniecznie bardziej przyjaznych terenach Rosji. Call of Duty znane jest z przedstawiania losów swoich bohaterów w bardzo filmowy sposób, a najlepiej do tego celu nadają się misje o liniowym charakterze. Tak było do tej pory i Modern Warfare również podąża tą ścieżką, co wadą nie jest. Tylko w ten sposób da się zbudować odpowiedni klimat dla akcji na wielkim statku, na którym gracz prowadzi działania wraz z nieliczną grupką wspierających go żołnierzy, a który w pewnym momencie zostaje poważnie uszkodzony i powoli zaczyna iść na dno. Pogłębiający się przechył wywraca wszystkie meble, elementy wyposażenia, a niewielkie przedmioty zaczynają latać po pokładach i z hukiem się roztrzaskują.

Zapowiada się kawał ekscytującej zabawy podczas ucieczki z tonącego okrętu, a nie mniejszy zastrzyk adrenaliny powinna dostarczyć misja polegająca na dotarciu do uszkodzonego czołgu, a następnie obrona przed napływającymi falami przeciwników. Z jednej strony zaatakują kolesie z bazookami, z boku wyskoczą ziomki z kałachami, a żeby nie było zbyt spokojnie, z góry nadleci helikopter ze wsparciem. Zabawa w utrzymywanie pozycji i umiejętne wycofywanie się nie może być słaba, zwłaszcza, gdy nad uchem złowieszczo świszczą kule.

SIWY DYM

Killzone 2 nie będzie pierwszą grą, która odda grozę pola walki. Seria Call of Duty już wcześniej pokazała, co znaczy zadyma i intensywność walk, jakiej inne gry mogą tylko pozazdrościć. Myślicie, że inaczej może być z Modern Warfare? Skądże znowu, na bok wszelkie nudne akcje pokroju kierowania zespołem, choć oczywiście gracz jest cały czas jego częścią, a nie samotnym Ramboidem zmiatającym z powierzchni Ziemi przed śniadaniem pułk kawalerii, a po obiedzie relaksującym się dziesiątkowaniem floty morskiej. SI już teraz pracuje na tyle dobrze, że momentami bohater wydaje się być niemal zupełnie zbędny. Z taką doskonałą, rozwrzeszczaną ekipą aż chce się robić rzeźnię, rzucać granatami, podkładać C4, strzelać w pełnym biegu z okrzykiem na ustach.

Wyobraźcie sobie nowoczesne pole bitwy – z każdej strony ktoś strzela, wybuchy granatów co chwila wyrzucają w powietrze kilku nieszczęśników (aż chciałoby się poczuć unoszący się w powietrzu zapach ozonu), gdzieś obok spada trafiony rakietą helikopter... Teraz uwierzcie, że podczas takich

Uwaga na doskonałej jakości efekty dźwiękowe. Upewnijcie się, że głośniki nie są skierowane na zajmującego się czym innym domownika, bo gdy przypadkiem rozlegnie się seria z AK-47 albo wybuchnie granat, zawał gwarantowany.

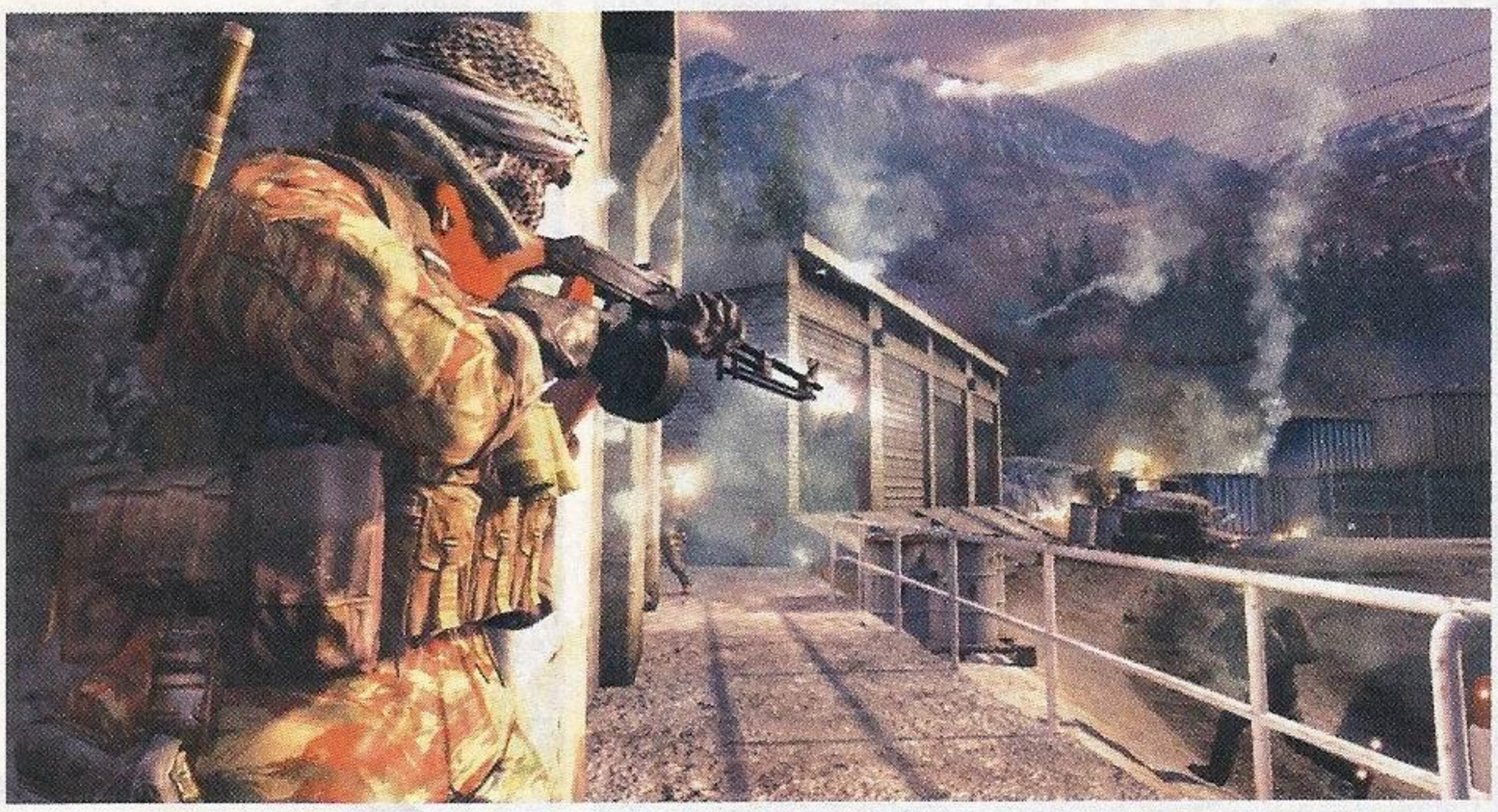
akcji konsola (zarówno X360, jak i PS3) perfekcyjnie radzi sobie z ząbkami dzięki antyaliasingowi, a do tego wszystko śmiga w sześćdziesięciu klatkach animacji na sekundę. Infinity Ward mówią, że mało kto potrafi wskazać różnicę między 30, a 60 fpsami, ale skoro da się ją wyczuć, to ich gra musi być maksymalnie płynna. Ciekawe, co powiedzą wszyscy ci developerzy, którzy utrzymywali, że nie da się wycisnąć z obu nextgenów stałych sześćdziesięciu klatek. Najlepiej niech od razu zamilkną zanim znów się zbłaźnią.

W KUPIE RAŹNIEJ

Oczywiście w realu nowoczesna walka nie polega na radosnym strzelaniu. Tak długo, jak to tylko możliwe żołnierza się ochrania i nie angażuje w bezpośrednie starcia z nieprzyjacielem. Ale CoD to tylko gra, więc musimy się dobrze bawić, zarówno w singlu, jak i w multi, z którego seria słynie. Tym razem na potrzeby walki w sieci będzie można stworzyć od podstaw swojego żołnierza i wyposażyć go w broń odblokowaną w kampanii, a także niczym w RPG rozwijać wybrane umiejętności. Na przykład postarać się, by szybciej biegał sprintem, sprawniej przeładowywał broń, albo podsłuchiwał co mówi dowódca przeciwników.

Ciekawie zapowiada się opcja z wypełnianiem określonych zadań. Zabicie kilku przeciwników pod rząd może odblokować na przykład dostęp do radaru, albo pozwoli na zamówienie nalotu, co później zostanie odnotowane w statystykach. Niczym w Halo 2 wszystkie walki będą śledzone, wprowadzone zostaną rankingi, ale to i tak nic, bo najważniejsze jest, że w multiplayerze gra zachwyci grafiką tak samo, jak w trybie przeznaczonym dla samotnika.

Nie można mieć najmniejszych wątpliwości – Infinity Ward dostarczą jednego z najgorętszych shooterów tego roku, który z podniesioną przyłbicą i dumnie wypiętą piersią będzie spokojnie czekać na kontratak konkurencji. Jeszcze tylko dwa miesiące... ■■ **Mielu**



DEVELOPER NA SPOWIEDZI: GRANT COLLIER Z INFINITY WARD

Grant Collier, jeden z trzech szefów Infinity Ward, cieszył się niezmiernie, że może po raz tysięczny odpowiedzieć na pytania, które słyszy od kilku miesięcy...

N+: Nie żałujesz, że nie robicie już gry o Drugiej Wojnie Światowej?
GC: Absolutnie! Już po pierwszej części CoD chcieliśmy zmienić realia, ale nie zgodził się na to nasz wydawca. Po sukcesie drugiej odsłony dostaliśmy wolną rękę i natychmiast porzuciliśmy temat II WŚ, bo za wiele nowego już nie da się wymyślić. Chociaż wciąż łatwo na tym zarobić, bo niby ludzie mają już dość Normandii i Berlina, a i tak każda kolejna część CoD sprzedaje się lepiej niż poprzednie.

N+: W takim razie, kiedy dokładnie rozgrywa się akcja?
GC: W teraźniejszości, ale mam na myśli nie dzień dzisiejszy tylko na przykład rok 2010, a więc przedstawiamy konflikt, który nie jest wcale taki nieprawdopodobny, nie bawimy się w żadne sci-fi.

N+:...co widać chociażby po dostępnym arsenale. Czego jeszcze nie wiemy o występujących w grze broniach?
GC: Można je modyfikować na rozmaite sposoby. Chcesz strzelać z daleka? Zamontuj celownik optyczny z podwójnym albo poczwórnym zoomem. Marzy Ci się wejście z hukiem do akcji? Potrzebujesz małego granatnika, by zamontować go pod lufą karabinu. A może preferujesz ciche zabójstwa? Koniecznie zaopatrz się w tłumik.

N+: Chcesz powiedzieć, że w tak intensywnej, napakowanej akcją grze zastosowaliście elementy skradanki?
GC: Staraliśmy się zaspokoić potrzeby różnych odbiorców, ale oczywiście bez przegięć. To nie jest powolna, taktyczna strzelanina. Z drugiej strony nie planowaliśmy też odbijać w stronę splattera, dlatego umożliwiliśmy między innymi kamuflowanie się. Na filmach pokazaliśmy żołnierza zamaskowanego tak dobrze, że gdy leżał w trawie zupełnie nie było go widać. Spodobał Wam się ten motyw? To nie powinniście obawiać się elementów skradankowych.

N+: Skopiemy tyłki pecetowcom przez Live Anywhere?
GC: Nie, tym razem im się upiekło. A tak na poważnie, to jakoś nie mogę przekonać się do idei wspólnego grania, bo co to za radość próbować swoich sił na padzie przeciwko myszce, skoro i tak wiadomo, że do fpsów najlepsza jest kombinacja mysz plus klawiatura. Moim zdaniem to bez sensu

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

47 **Dungeons & Dragons Tactics** PSP
48 **Mario Party 8** Wii
53 **Untold Legends: Dark Kingdom** PlayStation 3
54 **Bioshock** Xbox 360
60 **Medal of Honor: Airborne** Xbox 360, PlayStation 3
62 **Big Brain Academy for Wii** Wii
63 **SingStar** PlayStation 3
64 **Heavenly Sword** PlayStation 3
68 **Meet The Robinsons** Xbox 360, PlayStation 2, Wii
68 **Bionicle Heroes** Xbox 360, PlayStation 2, Wii
69 **Guitar Hero: Rocks the 80's** PlayStation 2
70 **Rogue Galaxy** PlayStation 2
72 **Naruto: Uzumaki Chronicle** PlayStation 2
73 **Ghost Recon Advanced Warfighter** PlayStation 3
74 **Blue Dragon** Xbox 360
76 **Trauma Center: Second Opinion** Wii
77 **Guilty Gear Judgement** PSP
77 **Surf's Up** Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii
78 **Tomb Raider Anniversary** PSP
78 **Alien Syndrome** PSP
78 **Practical IQ** PSP
79 **Crazy Taxi: Fare Wars** PSP
80 **Capcom Puzzle World** PlayStation 2
80 **Xyanide Resurrection** PlayStation 2, PSP

N+ MOST WANTED WRZESIEŃ 2007

HALO 3

Finish The Fight! Najwyższy czas wziąć sprawy w swoje ręce i raz na zawsze zakończyć wielką wojnę. Zobaczymy, czy Bungie dostarczy.

STRANGLEHOLD

Dawno nie było tak konkretnej rozpierduchy. Demo narobiło nam mnóstwo smaku, chcemy więcej!

VALKYRIE PROFILE SILMERIA

Ten cudowny erpeg na PS2 wreszcie ukaże w Europe. Dla tych, którzy wstrzymali się z importem, to nie lada gratka.

Szturm na gwiazdkę

Ofensywa rozpoczęta, ciężkie działa wytoczone. Zapowiada się, że walka nie zakończy się po Gwiazdce. W kwietniu 2008 nie będziemy marudzić na posuchę, bo wtedy ukaże się GTA IV. Ciekawe ilu wydawców przyspieszy premiery gier, żeby nie wpaść pod walec Rockstara, a kto ucieknie na przykład na lipiec...

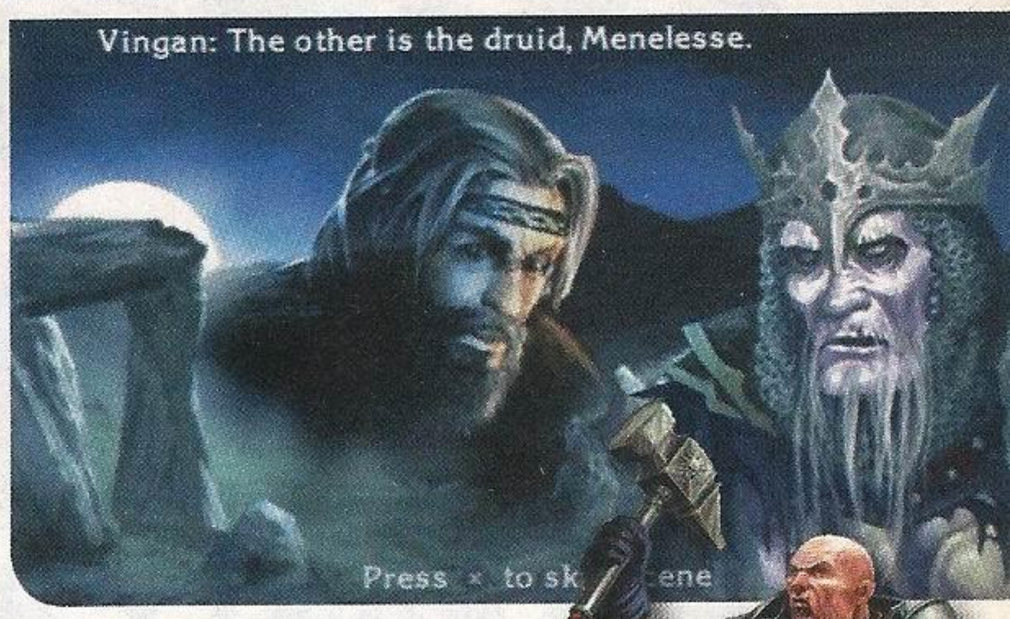
Z decyzji R* zadowoleni są wszyscy, którzy przygotowali swoje produkty na końcówkę tego roku, co podsumowała angielska strona CVG publikując tekst o siedmiu grach uratowanych (dosłownie) przez opóźnienie GTA. Na liście, prócz Assassin's Creed i Call of Duty 4 znalazły się dwa hity, które recenzujemy w tym numerze – Heavenly Sword oraz Bioshock. Oba są niesamowite, wciągające i koniecznie trzeba w nie zagrać. Ale żeby to zrobić, należy kupić PS3 oraz Xboxa 360, a to ogromny wydatek, więc pewnie będziecie musieli zdecydować się na jedną z nich, w czym staramy się pomóc. Bioshock jest pierwszą grą na X360, która zarobiła u nas dziesiątkę, ale nie tylko Banan się zachwycił, co pokazuje średnia na gamerankings – po dziewięciu recenzjach najważniejszych stron i pism branżowych świata wynosi ona 99 procent. HS nie może pochwalić się takim osiągnięciem, więc teoretycznie najpierw powinniście się zainteresować grą Irrational Games.

Zastanawiające jest jednak to, że tak doskonały tytuł, jak Bioshock, nie był odpowiednio reklamowany. Heavenly Sword świetnie się sprzeda na całym świecie, bo oprócz tego, że innych hitów na PS3 nie ma, inteligentnie go promowano. Redakcje pism i serwisów internetowych regularnie zasypywano nowymi materiałami, demami i wersjami beta gry, więc o przygodach Nariko pisano w kółko od dłuższego czasu. Teraz pierwsze recenzje pojawiają się w pismach czeskich, czy na skandynawskich stronach. Nie ma pewności, czy zachwyceni możliwością bycia pierwszymi na świecie recenzentami gry, nieznani szerzej dziennikarze, nie zawyżają przypadkiem ocen, co jednak nie przeszkadza społeczności internetowej jeszcze bardziej się na HS nakręcać. Desperaci przekładają teksty na angielski, na forach pojawiają się linki do skanów i tłumaczeń, a największe serwisy milczą, zapewne zobowiązane do tego stosownymi umowami z Sony. Wypowiedzą się, gdy japoński gigant uzna to za słuszne (a najpóźniej w dniu premiery) – o Heavenly Sword długo było głośno, a ciśnienie na tę grę rośnie z każdym dniem, więc lepiej, żeby jakiś pismak nie wyskoczył za wcześnie z krytyką.

O stworzeniu takiego ciśnienia na Bioshocka wydawca może zapomnieć – trzeba było działać wcześniej, a poza tym posiadacze przerobionych Xboxów już grają. Jeden z amerykańskich sklepów przedwcześnie rozpoczął sprzedaż i gra momentalnie znalazła się w sieci, więc wydawca może już liczyć tylko na to, że zachwyceni piraci komuś ją polecą.

Wielki szum wokół Bioshocka należało zrobić wcześniej, a nie dopiero teraz, gdy gra się ukazała i szczerze – nie zdziwię się, jak Heavenly Sword okaże się większym komercyjnym hitem, zostawiając genialne dzieło Irrational w tyle. Chcę jednak zobaczyć, jak na sprzedaż gry Ninja Theory wpłynie premiera Halo 3. Wtedy okaże się, czy odpowiednią reklamą można zdziałać cuda. ■■ **Mielu**

■ To bodajże pierwsza taktyczna gra rpg na konsolach licencjonowana przez Dungeons and Dragons. I od razu fajna.



DUNGEONS & DRAGONS TACTICS

txt: MATT

PSP

- Wydawca: Atari
- Producent: Kuju Ent.
- Liczba graczy: 1 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Mocny, tradycyjny erpeg, świetna oprawa video, kapitalna muzyka, głęboki jak studnia system rozgrywki, 30 godzin zabawy!
ZŁE: Okrojony kreator postaci, klimat elfów, orków i krasnali nie każdemu przypadnie do gustu. To zdecydowanie nie jest gra „play, as you go".
BRZYDKIE: Chrupie przy włączonej pochodni. Niektóre odgłosy (jak choćby konające gobliny) można by nagrać jeszcze raz. Prawda?

MARCELLUS: Najwyraźniej jak coś ma Tactics w tytule, nie może być złe – D&DT to naprawdę kawał przygniatającego swymi rozmiarami (ale nadal przenośnego, hehe) taktycznego erpega. Aż dziwne, że nie zrobili go Japończycy...

GADANIE GADANIEM, A ŚWIATY RATOWAĆ TRZEBA

Jednak tym razem na bok odkładamy wychudzonych nastoletnich bohaterów, którzy bez problemu rzucają wyzwania wykręconym demonom śmierci. Podobnie jak część z Was, ja również powoli czuję przesyt japońskimi, do bólu liniowymi grami „erpegie" i dlatego z dumą przedstawiam Wam tytuł, w którym wcielicie się w role muskularnych, europejskich zbójów. Odpowiedzcie sobie szybko na trzy pytania. Znacie świat D&D? Wiecie jakie rasy go zamieszkują? Wiecie, czym w ogóle są Zapomniane Krainy (Forgotten Realms)?

Spokojnie, nie musicie wiedzieć absolutnie niczego, aby wejść w ten świat, wystarczy krótka informacja o tym, że panoszy się zło i wkrótce pochłonie wszystko, co żywe i wesołe. Nikt nie jest w stanie stawić mu czoła – może to uczynić jedynie gromadka postaci, którą od podstaw zbuduje sobie gracz. Kto znajdzie się w drużynie, jak będzie wyglądał i się nazywał, jakie posiądzie moce – o tym zadecydujecie tylko i wyłącznie Wy.

To jedna z najbardziej rozbudowanych gier RPG, jakimi kiedykolwiek bawiłem się na PSP. Na początku możecie poczuć się nieco zagubieni, próbując rozgryźć system zabawy. Dość powiedzieć, że nawet samouczek podzielono aż na cztery części! Atmosferę dodatkowo podkręcają autorzy, którzy przysięgają, że nie skończycie D&D Tactics przed upływem czterdziestu godzin! Od siebie dodam tylko, że można ją łyknąć znacznie szybciej, ale trzeba odpuścić sobie sporo dodatkowych questów i zrezygnować ze schizy pompowania postaci.

→I POGROMCA JAPOŃCA

Tym, co dodatkowo wyróżnia Dungeons and Dragons Tactics na tle erpegowej japońszczyzny, jest bardzo sympatyczny model zabawy. Mimo iż gra tonie w opcjach i statystykach, to całą tę skomplikowaną machinę obsługuje się zaledwie jednym przyciskiem. Wybieracie swoje miejsce na mapie krainy, wciskacie X i już za moment jesteście pytani, czy chcecie eksplorować, czy może kupić jakiś towar lub sprzedać trochę niepotrzebnego złomu, albo odwiedzić miejscową tawernę i kogoś zwerbować?

W końcu jednak wdusicie opcję „adventure" i wesoła ekipa zostanie oddelegowana do kolejnego lochu, podziemia, ruiny lub napadniętej wioski. Tu czekać będą na Was zadania, ale te do skomplikowanych raczej nie należą. Wszystko, co należy zrobić, to wysiekać do ostatniej sztuki potwory, które myślały, że mogą tu bezkarnie działać. Zakatujcie na śmierć ostatniego z nich, a gra automatycznie zakończy rozgrywkę, wypłaci Wam stosowne wiadra bonusów, naliczy doświadczenie i zaproponuje kolejne mapki do eksploracji. Zawsze można też wrócić do poprzednio odwiedzonego miejsca i raz jeszcze dokopać goblinom. To właśnie nazywa się „sterydowaniem postaci" i właśnie dzięki takim zabiegom D&D Tactics nie kończy się nawet po czterdziestu godzinach.

Samo zwiedzanie lochów przypomina nieco przygodówkę point'n'click. Wskazujecie bohaterom, gdzie mają się udać, wduszacie opcję „move", a ci posłusznie wloką się w pożądane miejsce. I tak chodzicie sobie swobodnie i bez stresu otwieracie kolejne skrzynie ze skarbami – przynajmniej do chwili napotkania przeciwnika. Wtedy gra przełącza się w tryb turowej strategii, a Wy wydajecie swoim podopiecznym standardowe rozkazy: ucieczka, atak, rzucanie magii, czy używanie przedmiotów. Trzeba bardzo rozważnie dobierać komendy; ucieczka wystawia na atak z odległości; rzucanie magii trochę trwa, a cięcie mieczem niesie ze sobą ryzyko miażdżącej kontry.

Kompletując drużynę sami decydujecie, jaki rodzaj walki bardziej Wam odpowiada. Koksy wybiorą twardych wojowników troszczących się wyłącznie o rozmiar swoich mięśni. Stratedzy wezmą się za magów, którzy na początku niewiele potrafią, ale z czasem sieją spustoszenie na potężne odległości. A do tego barbarzyńcy, klerycy, paladyni, orki, elfy, pół-elfy, krasnoludy – świat Dungeons and Dragons nigdy nie należał do nudnych i mało kolorowych.
Nie tylko wybieracie rasy poszczególnych wojowników, ale również sami definiujecie ich wygląd i dobieracie pod kątem charakteru. Głowa mała! Jeśli jednak miałbym już na coś narzekać, to na słaby i okrojony edytor postaci, który pozwala eksperymentować z bardzo ubogą ilością opcji. Tradycyjnie już chciałem ulepić chłopka podobnego do mnie, ale zabrakło narzędzi, opcji i tekstur, aby zrobić Matta. Szkoda.

→I KUJU POTRAFI

Właśnie takie gry chcę katować na moim PSP – piękne, rozbudowane i zdecydowanie nie „na pięć minut w oczekiwaniu na tramwaj". Mam dość gier prostych i naiwnych. **Dungeons and Dragons Tactics** mogłoby z powodzeniem wyjść na PS2 – tam również zebrałoby mnóstwo ciepłych słów. Przed Wami śliczna, długa i rozbudowana pozycja. Może trochę zbyt specyficzna, ale jak ktoś te klimaty łyka, to przepadnie na miesiąc! ■■

OCENA 7.9 /10
FINAL FANTASY TACTICS PO „NASZEMU"!

Wahania formy

Animacja w D&D Tactics jest płynna, jak legendarne roztopione masełko. Aż miło się na to patrzy – tekstury są bardzo wyraziste i kolorowe, a postacie kapitalnie animowane. Każdy wojownik świeci własnym, dyskretnym światłem – wystarczy przejść się obok wielkich, półokrągłych filarów, aby zobaczyć, jak pięknie załamują się wszystkie cienie... Gorzej, jeśli zechcecie, aby Wasza postać niosła w łapie pochodnię. Jasne, wygląda to ładnie, a płomień sam w sobie jest bardzo pomocny, ale klatki animacji po prostu znikają w oczach.

■ Wprawdzie to erpeg w zachodnim stylu, ale w głębi duszy jest japoński – developerzy po prostu musieli się wzorować na FF Tactics czy Ogre Battle...

MARIO PARTY 8

ÓSME MARIO PARTY JEST JAK LOKATA

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Hudson Soft
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD

DOBRE: Sporo mini-gierek różnego typu.
ZŁE: Seria nie ruszyła się z miejsca od kilku lat.
BRZYDKIE: Ta gra wygląda tak samo, jak poprzednia część, i poprzednia...

GULASZ: Przeciętny zestaw mini-gier. Można bez niego żyć, zdecydowanie.

No, bez sensu. Przynajmniej z punktu widzenia przeciętnego gracza. Bo na pewno inne zdanie na ten temat ma dział marketingu Nintendo. Tak się jakoś składa, że niezmiennie od kilku lat każda część przekracza magiczną barierę miliona sprzedanych egzemplarzy i żadne narzekania recenzentów nie chcą tego zmienić. My jednak pozostaniemy nieugięci i dalej będziemy wytykać liczne grzechy tej serii. Zwłaszcza, że zaczyna być to dla mnie sprawa niemal osobista. Oceniałem cztery Mario Party na GCN i kiedy włączam wersję na Wii, a tam wciąż to samo, krew mnie zalewa. A przecież przesiadka na sprzęt kolejnej generacji stwarzała spore możliwości. Po pierwsze – nic prostszego, niż wymyślić mini-gierki korzystające z pilota. Po drugie, mocniejszy sprzęt powinien wymusić postęp w oprawie i designie. A po trzecie, Mario Party Online na pewno ucieszyłoby kilka osób. Nic z tego..

→I WOOOOLNO

Największą i najbardziej irytującą wadą gry jest od lat tempo zabawy. Niemal wszystko dzieje w ślimaczym tempie. Wprawdzie postacie popylają po planszy żwawiej, niż kiedyś, jednak nie tylko o to chodzi. By rozpocząć jakąkolwiek zabawę, trzeba przekopać się przez kilka okienek tekstu, parę ekranów menusów, ustawień i innych bzdetów. Niby każde zabiera tylko sekundy, jednak jak głosi mądre polskie przysłowie: ziarnko do ziarnka, a zbierze się miarka. Szczególnie, jeśli weźmiemy pod uwagę, że jedna gierka nie trwa zwykle więcej niż minutę. Według mnie tytuły imprezowe powinny maksymalnie skracać czas, jaki mija od włączenia konsoli do rozpoczęcia konkretnej rozgrywki. Mario Party tego niestety nie robi. A żeby uzyskać bezpośredni dostęp do mini-gierek, trzeba je niestety wpierw odkryć w trybach planszowych. Projekty poziomów są nawet interesujące, co chwilę coś się na nich dzieje, no ale nie oszukujmy się, że ktokolwiek się nimi zachwyci. Zwłaszcza, że oprawa nie różni się chyba niczym od poprzedniczki. Hudson Soft nawet nie starało się udawać, że korzystają z dodatkowej mocy Wii. Ten towar i tak sam się sprzeda.

Wraz z ósmą częścią próbują też po raz kolejny wsadzić do Mario Party jakiś sensowny tryb dla jednego gracza, jednak i tym razem bezskutecznie. Lekka modyfikacja zasad nie sprawi nagle, że zmagania z konsolą kogoś przykują do telewizora. Poza tym o pomstę do nieba woła fakt, że gracz jest zmuszony oglądać również mini-gry, w których nie bierze udziału! O ile dobrze pamiętam, we wcześniejszych częściach takich absurdów nie było.

→I I SZTYWNO

Jednak te wszystkie wady część graczy mogłaby pewnie przeżyć, gdyby same mini-gierki wyznaczały nową jakość. Tak niestety nie jest, co mnie specjalnie nie zdziwiło. Do rąk dostajemy po raz kolejny zestaw około osiemdziesięciu konkurencji, z czego przytłaczająca większość korzysta z czujników ruchu w pilocie. Tak, tak, wynika z tego, że w kilkunastu gra się tak samo, jak na GCN, bo korzystamy tylko z przycisków. No ale to nie jest takie złe. Gorzej, że Hudson nie poradził sobie specjalnie z obsługa wiilota. Najlepiej prezentują się mini-gierki, w których wystarczy jak najszybciej machać kontrolerem – nieskomplikowane to i całkiem zabawne w większej grupie. Jednak tam, gdzie sterowanie jest bardziej złożone, zaczynają się schody. Wszystko dzieje się tak jakoś topornie i ślamazarnie, przez co niewiele tu emocji. Choć być może kilka lat młodsi gracze mieliby inne zdanie. Nie zmienia to jednak faktu, że kilka mini-gierek pod tym względem jest totalnie porażkowych. Na przykład kręgle. Wii Sports postawiło w przypadku tego sportu poprzeczkę wysoko – jest intuicyjnie, ale nie prostacko. Dlatego nie wyobrażam sobie, by ktoś wolał męczyć się z uboższą wersją w Mario Party. A nie jest to odosobniony przypadek, kiedy ze sterowaniem się walczy. W innej zabawce postacie chodzą po pokoju i oświetlają różne przedmioty latarką. Wszystko w widoku fpp. Myślicie, że pointer odpowiada za „celowanie" latarką? To dobrze, prawie. Ponieważ wiilot odpowiada tylko za ruchy góra/dół, a prawo/lewo to już kwesta krzyżaka. O co chodzi? Nie wiem, może ta gra powstawała jeszcze na Kostkę, a obsługę pilota dorzucono w ostatniej chwili? Pewnie nigdy się nie dowiemy, choć z drugiej strony niespecjalnie mnie to obchodzi.

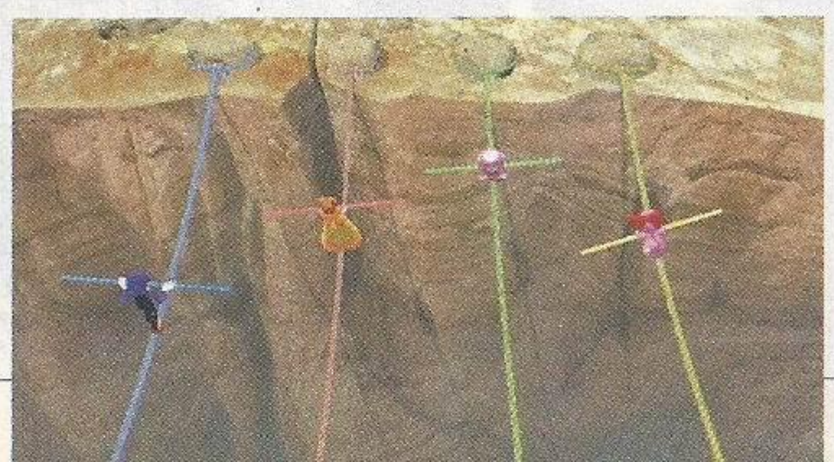
Istotne jest jedynie to, że **Mario Party 8** to gra słaba, nie warta wyłożenia na nią kasy. A na horyzoncie też widnieją tytuły, które powinny przykuć czteroosobową grupkę graczy. Dlatego tym razem produkcji Hudson nie polecam nawet tym, którzy już zdążyli zebrać cztery kontrolery do Wii. Po prostu mogą je spożytkować o wiele lepiej. ■■

OCENA 5.0/10

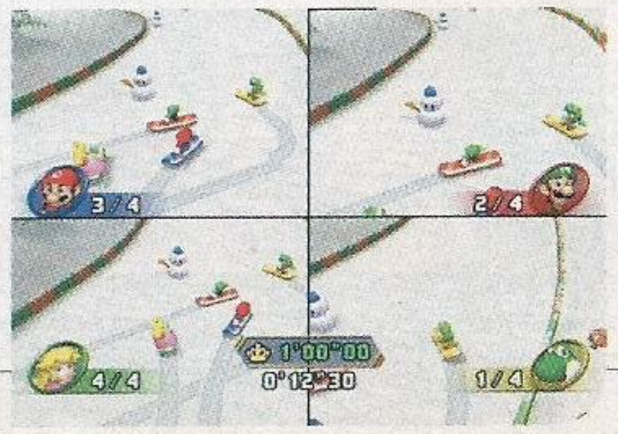
MARIO NIE WYTRZYMUJE KONKURENCJI

Mii-games

Dla tych, którzy uważają pomysł Mii-ludków za całkiem udany, Hudson przygotował małą niespodziankę. Jest nią zestaw kilku mini-gierek, w których można grac nie tylko zawartymi postaciami ze stajni Nintendo, ale też własnoręcznie stworzonymi wcześniej avatarami. Konkurencje te są ciut dłuższe i bardziej skomplikowane, a wśród nich znalazły się między innymi kręgle i future-racer. Nie jest to żadna rewelacja, ale dobrze widzieć coraz więcej gier korzystających z tej funkcji (w tym nadchodzące sportówki do EA). Według mnie to całkiem fajny smaczek, kiedy podczas zabawy w tle widzisz swojego Mii-ludka, przechadzającego się po planszy.



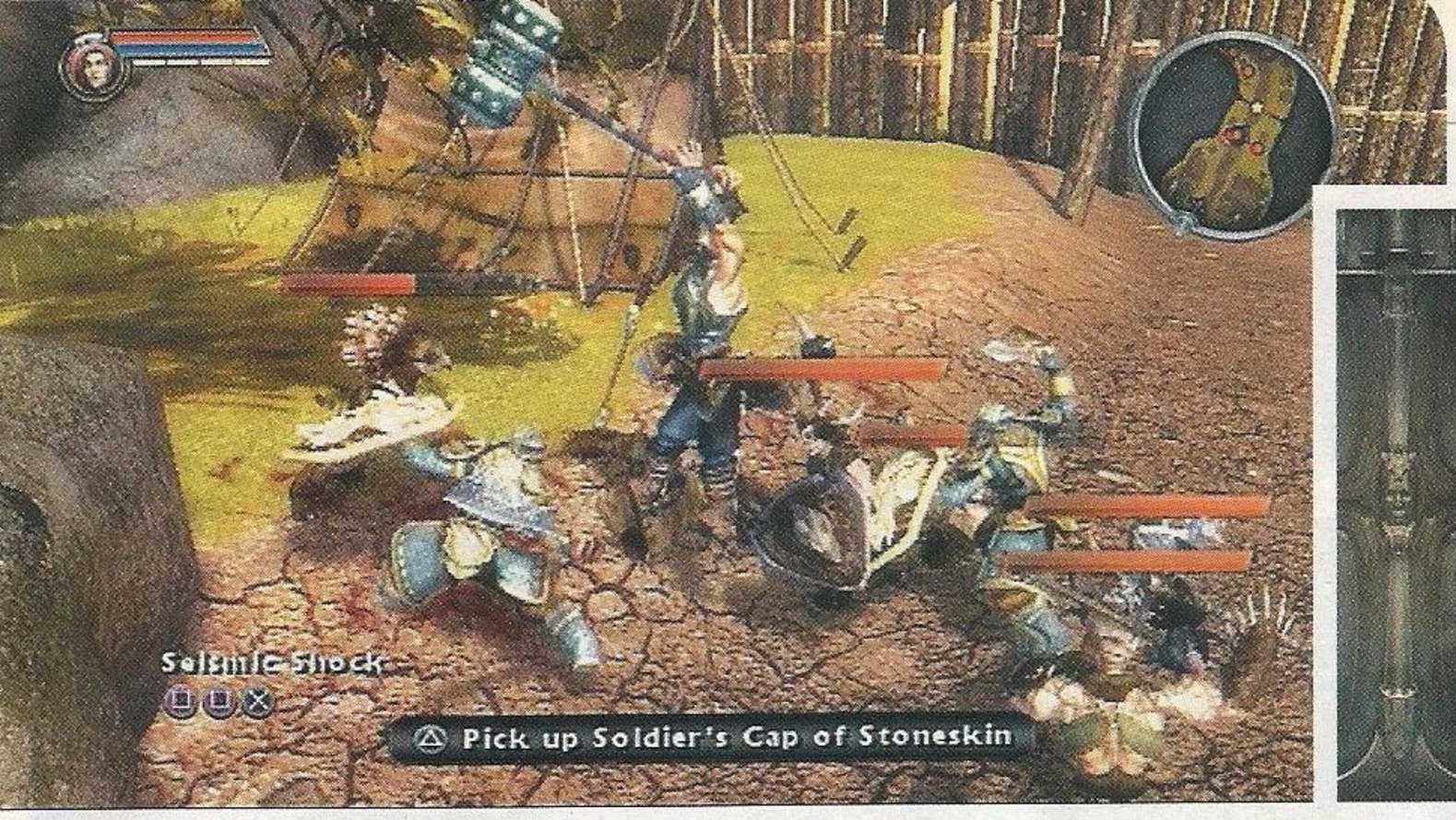
■ **Wii ma w swej bibliotece kilka o wiele lepszych party-games, że wspomnę tylko Raymana czy Wario Ware. Ta ostatnia pozycja doprowadza mnie do łez – ze śmiechu.**



HALO 3

新プラス neo PLUS

HAZE



■ Fani przebierania ludków mają możliwość, tego, przebierania ludków.

UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM

txt: MARCELLUS

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony Online
- Producent: Sony Online
- Liczba graczy: 1-2 (2)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Można się odmóżdżyć, nieźle miga i błyska.
ZŁE: Można się za bardzo odmóżdżyć.
BRZYDKIE: Chrupanie, gdy dużo miga. Szkoda.

GULASH: Nieopowiedziane Legendy – tak brzmi tłumaczenie tytułu i pasuje jak ulał – ta bajka nigdy nie powinna być opowiedziana. No chyba, że bard jakoś tanio wziąłby za jej wygłoszenie. Ale nie – Dark Kingdom chodzi w full price, choć w rzeczywistości nie jest doświadczeniem na miarę nowej generacji. Ani też specjalnie wyzywającą grą – dość powiedzieć, że po dwóch godzinach bezmyślnej młócy na średnim poziomie trudności nie zginąłem ani razu. Nie znalazłem też chętnych do sieczki w Internecie. Można obadać jak będzie dostępna za stówkę albo nawet mniej.

DOBRYMI CHĘCIAMI PIEKŁO JEST WYBRUKOWANE

Zwłaszcza dobrymi chęciami programistów i projektantów gier, którzy chcą stworzyć kolejną wielką serię – w tym wypadku siekanych rpg'ów. Dwa razy próbowali z umiarkowanym szczęściem na PSP, a że na PS3 bieda chwilowo w każdym niemal temacie, to trzasnęli na szybko gierkę i na tę konsolę. Czym jest Untold Legends? Dla oblatanych w temacie gier litania jest prosta – Diablo lub Baldur's Gate: Dark Alliance zmiksowane z pecetowym (ale nie tylko, bo ostatnio także na PSP) Dungeon Siege. Dla tych, co nie kojarzą powyższych bajek – oglądane z perspektywy trzeciej osoby siekanie wrogów aż do śmierci. Ich, bohatera lub pada. W zależności, co podda się pierwsze. Jeżeli kontroler, to wtopa – parę złotych sixaxis kosztuje.

→I DEADLY MŁOCKARNIA

Mroczne Królestwo zaczyna się w dość standardowy sposób, jak na szanującego się erpega przystało. Jeden z wybranych bohaterów (mag, woj, skautka) uczestniczy wraz z pozostałą dwójką w jakiejś kampanii z dala od ojczyzny. Wojna jest łatwa, madafakerzy z elitarnego oddziału Dragon's Shade, do którego należy protagonista, wygrywają ją bez problemów, ale pokonany wódz barbarzyńców zdradza im mroczną tajemnicę – król ich kraju dał się skorumpować (mrocznej mocy). Dzielnicy bojownicy rewolucji moralnej, niczym CBA, pragną złożyć mu poranną tudzież wieczorną wizytę w kominiarkach, by sprawdzić, czy rzeczywiście znajduje się w kręgu podejrzeń. Owszem tak, a na domiar złego ma na swe usługi masę minotaruopodobnych potworów. Akcja udaje się tylko połowicznie – bohater uchodzi z życiem, ale jego przełożony, potężny wojownik, ginie z rąk demonicznego dowódcy magicznie zmutowanej armii królewskiej. Tak więc na barki maga, wojownika lub skautki spada przywrócenie porządku w niegdyś pięknym królestwie, a obecnie piekle na ziemi.

Tak naprawdę nie jest specjalnie istotne, który z bohaterów będzie zaprowadzał ład, ale dla zasady zaznaczę czym się różnią – woj, to oczywiście Ramboid, czy raczej Conanoid – za pomocą wielkiego toporzyska, czy innego żelastwa pomiata przeciwnikami na lewo i prawo. Mag to samo czyni podręczną lagą, zaś skautka, czyli taka sprytna zwiadowczyni, okłada przeciwników z gracją baletnicy nieco mniejszymi narzędziami mordu. Owszem, każdą z postaci teoretycznie powinno się walczyć nieco inaczej, ale akcja weryfikuje te założenia – np. mag nie nadaje się do walki z dystansu, bo mu się szybko energia magiczna wyczerpuje, więc musi machać laską (pogratulować wyobraźni, pogratulować...). Robi to jednak sprawnie, zupełnie jakby dziad się viagry... No nie, znowu... O czym to ja? A tak – machanie las... tfu, pałą... cholera. Kijem! Uff, kij jest bezpieczny. Tak więc, machanie magicznym kijem przychodzi mu z łatwością, przeciwnicy latają po okolicy w kawałkach, kilkuciosowe kombosy wchodzą jak złoto siejąc pożogę i śmierć. A czasami nawet śmierć po śmierci – na liście płac są oczywiście zombiaki i szkielety. Dużo się przy tym błyska i świeci, eksploduje magiczna energia, przeciwnikom uruchamiają się negatywne statusy w zależności od magicznych przedmiotów będących na wyposażeniu bohatera. Dzieje się dużo i nawet niebrzydko. Tyle, że głupio, nudno i bez sensu.

→I W KRAINIE ŚLEPCÓW JEDNOOKI KRÓLEM

Grafika przyzwoita, udźwiękowienie też, a wrażenia artystyczne podobne można było mieć przy choćby Gauntlecie, że o Golden Axe nie wspominając. Dodatkowo cierniem w tyłku okazała się praca kamery, która notorycznie gubiła się w ciasnych pomieszczeniach, a podczas walki uparcie nie pokazywała przeciwników. Kilka mniejszych bugów, w postaci choćby wnikania wrogów w ściany, a także okazjonalne chrupnięcia dopełniają obrazu całości. Niezbyt heroicznego, choć o dziwo hipnotyczne wciągającego na czas jakiś.

Oczywiście dla fanów gatunku jest to historyjka do przemknięcia – postacie wskakują na kolejne poziomy, ataki coraz bardziej błyskają i wybuchają, zdobywane są kolejne bronie i zbroje o wymyślnych nazwach, a na dokładkę można je ulepszać, wrogowie nadal są głupi... Właśnie. W slasherkach erpegowawych mamy trzy typy przeszkadzajek – namolne, tchórzliwe i posągowe. Pierwszy typ gania za nami zawsze i wszędzie, na szczęście zazwyczaj jest wolniejszy. Drugi stosuje złotą maksymę bokserów – lutuj i odskakuj, a trzeci czeka cierpliwie ładując czym tam ma z dystansu. Nic nowego w tym temacie w **Untold Legends: Dark Kingdom** nie znajdziecie. Zresztą chyba w żadnym – bo ciężko uznać za wielką innowację to, że nie ma tu miło brzęczących sztuk złota, a przedmioty można sobie samemu „zrobić" za zbierane z pokonanych punkty esencji. Czyli kupić, tyle, że nie od pasera czy innego cinkciarza. Reszta jest historią. Nie będę do niej wracał. ■■

OCENA 5.5/10
SIEKAŁEM TU, SIEKAŁEM TAM

Hack & slash

Tak zwana „zabawa" polega na parciu do przodu i maniakalnym klepaniu przycisków. Najczęściej dwóch – lekki atak i mocny atak. Tylko z nudów rzucałem czary, a o bloku dość często zdarzało mi się zapomnieć, bo dość rzadko okazuje się przydatny. No okej, są też questy – zniszcz pięć wozów z zapasami, zabij pięciu przeciwników, rozbij ileśtam nagrobków, generalnie „search and destroy", choć czasami trzeba ze znaleziskiem zrobić coś innego. Gdy jest to zawór – należy go przekręcić. No dobra, to akurat było trudne, dopiero konsylium redakcyjne wpadło na to, że nie należy próbować ich przez pół godziny zniszczyć. Wyrwali więc pada z moich kurczowo zaciśniętych dłoni i pchnęli fabułę dalej. A potem mnie obudzili, bo okazało się, że z nudów zasnąłem i tylko palec nadal wciskał atak...

■ Kozioł szatana z wielkim mieczem wbrew pozorom nie jest specjalnie wymagającym przeciwnikiem. Trzy strzały na jaźwę, z kujawiaka w kaloryfer i zawsiarz...

RATATOUILLE

RATATULI. TAK TO SIĘ CZYTA

txt: GANON

PS2 | XBOX 360 | Wii

- Wydawca: THQ
- Producent: Heavy Iron
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Klasyczny platformer, bez strzelania, bez udziwnień. No i te ukryte poziomy a la Super Mario Sunshine.
ZŁE: Tu nie ma nic odkrywczego, jeśli chodzi o platformówki.
BRZYDKIE: Niski poziom trudności. No i niektóre tekstury w wersji na PS2.

MARCELLUS: Kwestia zakupu Ratatouille (już współczuję wszystkim tym, którzy będą odbierać telefony od klientów chcący zamówić tę bajkę dla swych pociech...) sprowadza się głównie do kwestii finansowej – wersja na X360 jest najdroższa, a na PS2 najtańsza. Przynajmniej na konsolach, bo gra na PC kosztuje jeszcze mniej. Ale, jak się okazuje, nie tylko – najfajniej gra się bowiem na PS2, wersja X360 jest wprawdzie ładniejsza, ale bardziej zbugowana i mniej dopracowana. Z kolei na Wii zdarzają się problemy ze sterowaniem. Tak jednak czy inaczej – to całkiem niezła bajeczka dla dzieci.

Autorzy gry przewidzieli chyba ewentualne problemy związane z poprawnym odczytaniem tytułu swojej bajki, więc umieścili na ekranie startowym również zapis fonetyczny. Choć to kolejna produkcja oparta na filmie Pixara, kierowanym raczej do młodziutkiej widowni, to od razu warto wspomnieć, iż gra sprawi także mnóstwo frajdy graczom niekoniecznie wieku przedszkolnym czy podstawówkowym.

→I MASALA PATENTÓW

Niczym w filmie, tak i tu głównym bohaterem jest szczurek Remy. Jako członek szczurzej społeczności nie może wymigać się od obowiązku zdobywania żywności dla całej kolonii swych pobratymców. Pretekstem do zwiedzania kolejnych lokacji jest więc przywleczenie ze sobą do domu szamy. Głód zaprowadzi naszego bohatera do różnych paryskich lokacji – rynku czy pokątnych tylnych wejść do restauracji lub wprost do jej kuchni. Aby dotrzeć do kolejnego levelu, musi wydostać się z kanałów – swoistego huba, gdzie znajdują się domki, savepointy, dużo pierdółek do zgarnięcia, ale – i co najważniejsze – drogi do następnych miejscówek. Wskakuje więc do jednej z rur, przedziera się przez ścieki, instalacje grzewcze i elektryczne, poruszając się często między ścianami, co owocuje nieraz fajnymi efektami w postaci podsłuchiwania, co właśnie się dzieje za jedną z nich – jakieś dziecko wyje, a to ktoś się myje itd.

Po dostaniu się we wskazane miejsce, czeka nas standardowy schemat – otrzymujemy wytyczne od kolejnych szczurów biorących udział w akcji kradzenia żarcia. Jest tu masa śmiesznych i fajoskich patentów. Np. przy tylnym wejściu do restauracji czai się pies. Musimy więc go wywabić. Szukamy w okolicznym śmietniku kości, co jest poprzedzone skokami po pudłach, śmiganiem po okiennicach i huśtaniem się na drążkach. Gdy już mamy gnata, musimy go umieścić na katapulcie z cyklu homemade – deseczka, na jednym jej końcu kość, na drugiej my. Skaczemy, a pies leci za zdobyczą. Proste i fajne. Nie wszędzie możemy bezproblemowo się dostać, czasem trzeba wziąć stojąca nieopodal konserwę i podstawić ja sobie pod miejsce, gdzie właśnie chcemy się wdrapać. Drogę mogą nam również zagrozić homary czy karaluchy – wtedy trzeba chwycić łyżkę i zdzielić dziadów, bądź sięgnąć po bardziej drastyczne środki, jak sos chilli o właściwościach wybuchowych. Kolejnym problemem są pułapki na myszy. Trzeba je zdemontować, albo nasze ziomki stracą życie – szukamy więc łyżki i rozbrajamy przeszkody. Czasami przyda się gadżet Snake'a – tekturowe pudełko, innym razem parasolka, pełniąca funkcję spadochronu. Fajne są też sekwencje pościgowe – kamera ukazuje nam akcję tak, abyśmy widzieli napastnika i uciekającego w kierunku ekranu Remy'ego. Rzucamy się między koszami na śmieci, popylamy po kładkach, skaczemy nad dziurami i kałużami, omijamy przeszkody, by zbiec do kanałów.

Podczas każdej misji rozkad jazdy w zasadzie jest ten sam – zdobycie jedzonka, umożliwienie przedostania się szczurów z żarłem na plecach z powrotem do ścieków, na koniec zaś ucieczka przed rozwścieczonymi ludźmi. Poziom trudności jest dość umiarkowany, gdy się pogubimy, zawsze możemy zdać się na węch Remy'ego.

→I JAK GUPI DO SERA

Przyjemnym elementem są mini-gierki, przerywniki od ciągłych, stricte platformowych rozrywek. Polegają one zazwyczaj na wduszaniu sekwencji przycisków – gotując z Linguinim, zaprzyjaźnionym kucharzem, wrzucamy odpowiednie składniki do zupy. Każdy talerz ma przypisany button, ale na tacach co chwilę pojawia się coś innego, a i przypisanie klawiszy się zmienia. Innym razem musimy obierać ziemniaki kręcąc analogiem, zaś by je posiekać katujemy krzyżak. Przyjdzie też czas na ubieranie tortu – wtedy od prawej do lewej leci ciąg symboli, a my musi pukać wyznaczone przyciski. Podczas ucieczki szczurów też będziemy wystukiwać takie sekwencje, by nie wpadli w łapska kucharzy.

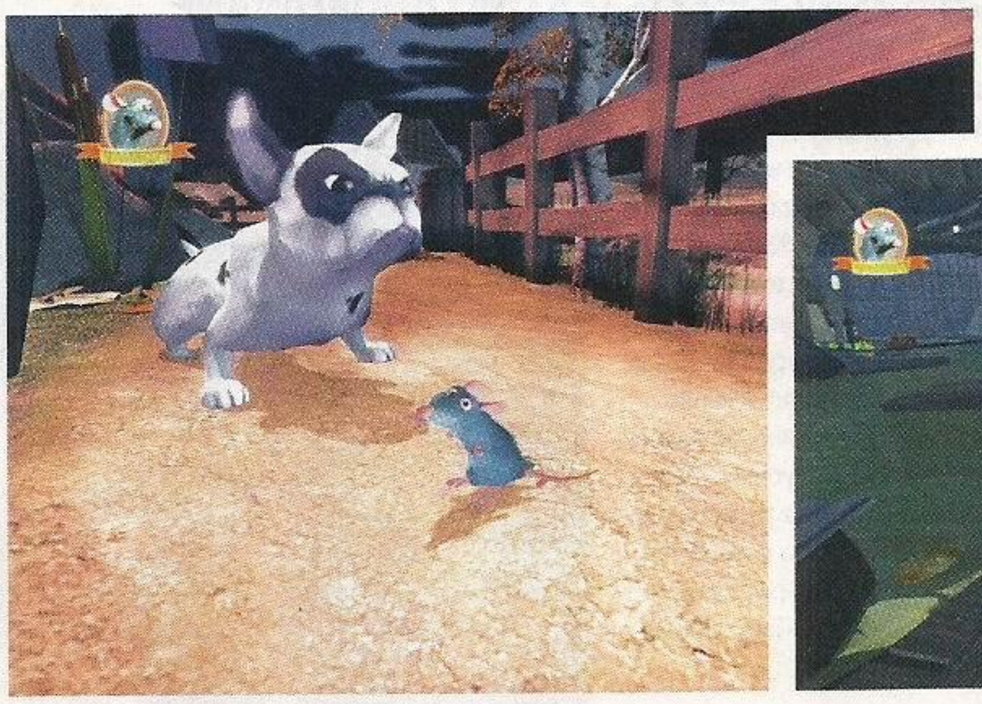
Mistrzowską sprawą są ukryte poziomy – stanowią one coś na wzór tych specjalnych światów z Super Mario Sunshine, zorientowane są wyłącznie na elementy platformowe – mnóstwo skakania, zjeżdżania i turlania się. Design tychże wymiata, motywem przewodnim jest jedzenie – przyjdzie nam śmigać po różnych serach z dziurkami i bez, krojonych w plasterki i wielkie kawały, to samo w świecie mięsnym, warzywnym czy makaronowym, gdzie lawirujemy na cienkich nitkach spaghetti, uważamy na wielkie tortellini, odbijamy się od małych pizz, etc.

→I SMACZNA POTRAWECZKA

Wizualia to solidna robota – bez fajerwerków, ale i bez wpadek. Animacja jest w porządku, postacie poruszają się w miarę płynnie, a ukryte światy imponują kolorami, nasyceniem barw i taką soczystością, aż ślinka leci – ma się po prostu ochotę te wszystkie frykasy schrupać! Głosy podkładane pod bohaterów zostały wzięte wprost z filmu, toteż o żadnym narzekaniu nie może być mowy. Muzycznie jest naprawdę dobrze – w kanałach mamy jazzujący podkład, w specjalnych miejscówkach świetne, kubańskie rytmy, wszystko to idealnie komponuje się z wydarzeniami na ekranie. **Ratatouille** idealnie pasuje na prezent dla latorośli, choć i tęskniący za starymi, dobrymi platformerami znajdą tu coś dla siebie. Solidna pozycja. ■■

OCENA 7.0/10

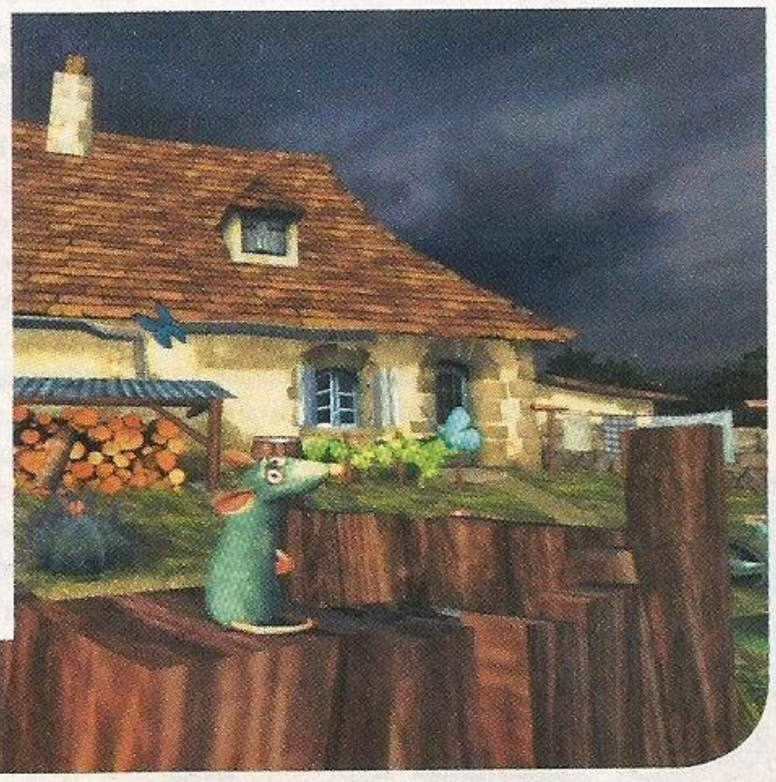
DLA MŁODSZYCH I DLA TYCH, KTÓRZY WOLĄ KLASYKĘ



■ Story mode to jakieś cztery godziny odprężającej, klasycznej w formule platformówki. Na każdym levelu jest 100 gwiazdek do zdobycia i kilka dodatkowych znajdek do kolekcji, co rozgrywkę wydłuża.

Wii-scura

Wersja na Wii, co jasne, różni się od edycji na pozostałe platformy. Fakt, zbyt wielkiego zamieszania z wykorzystaniem wiilota nie ma – machamy nim, aby ukatrupić łychą wrogów, wduszamy spust C i kręcimy, by umiejscowić kamerę tak, jak chcemy. Ciekawiej rzecz ma się z mini-gierkami gastronomicznymi – tutaj będziemy obracać wiimote'a obierając kartofle, lub, co zostało zaimplementowane specjalnie w wersji na Wii, podrzucając patelnią smażąc krewetki. Taka Cooking Mama dla ubogich.



■ Screeny na górze strony pochodzą z wersji na Xboxa 360, tutaj zaś gra hula na PlayStation 2. Prezentuje się nieco gorzej, ale to i tak całkiem dobrze wyglądający platformerek.

Wiadomo. Gość trafia do podwodnej utopii. Pierwsze skrzypce grają tam przerośnięci nurkowie otaczający swym zbrojnym w ogromne wiertło ramieniem dziewczynki z wielkimi strzykawkami. Wszędzie leje się woda, klimat żywcem wyjęto z lat dwudziestych – od zaokrąglonych krawędzi obitych drewnem szaf grających, po brzdąknięcia kontrabasu w lecących z nich kawałkach, którym wtóruje obowiązkowe trzeszczenie zdartej płyty. Plus plazmidy – przejmujące rolę magii genetyczne modyfikacje pozwalające podpalać pluszowe misie i ciskać nimi w przeciwników albo, za pomocą dziwnych, przypominających zgniłe jabłka kulek, rozwścieczające trafionych wrogów na tyle, że ci zaczynają atakować każdego, kto się im nawinie pod rękę.
No właśnie. Czy jest więc coś, czego jeszcze nie wiecie o Bioshocku?
Poza tym, że dostał dziesiątkę, oczywiście.

BIOSHOCK

RAPTURE... RAJ ODZYSKANY, RAJ UTRACONY

txt: BANAN

XBOX 360

- Wydawca: 2K Games
- Producent: Irrational
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■

DOBRE: Rapture.
ZŁE: Pomysł z atakowaniem Big Daddy'ego.
BRZYDKIE: Twarze splicerów poprawione skalpelem.

GULASH: Duchowy sukcesor kultowego System Shocka pozamiatał na całej linii. Niech oceny, jakie zbiera ta fenomenalna bajka na całym świecie, będą sygnałem dla branży, że takich gier właśnie oczekujemy. Nowatorskich, ale wykorzystujących sprawdzone rozwiązania. Dopracowanych i z klimatem. Pomysłowych. Teraz zostało już tylko jedno: ta gra musi się sprzedać. A czy Ty kupisz swój egzemplarz Bioshocka?

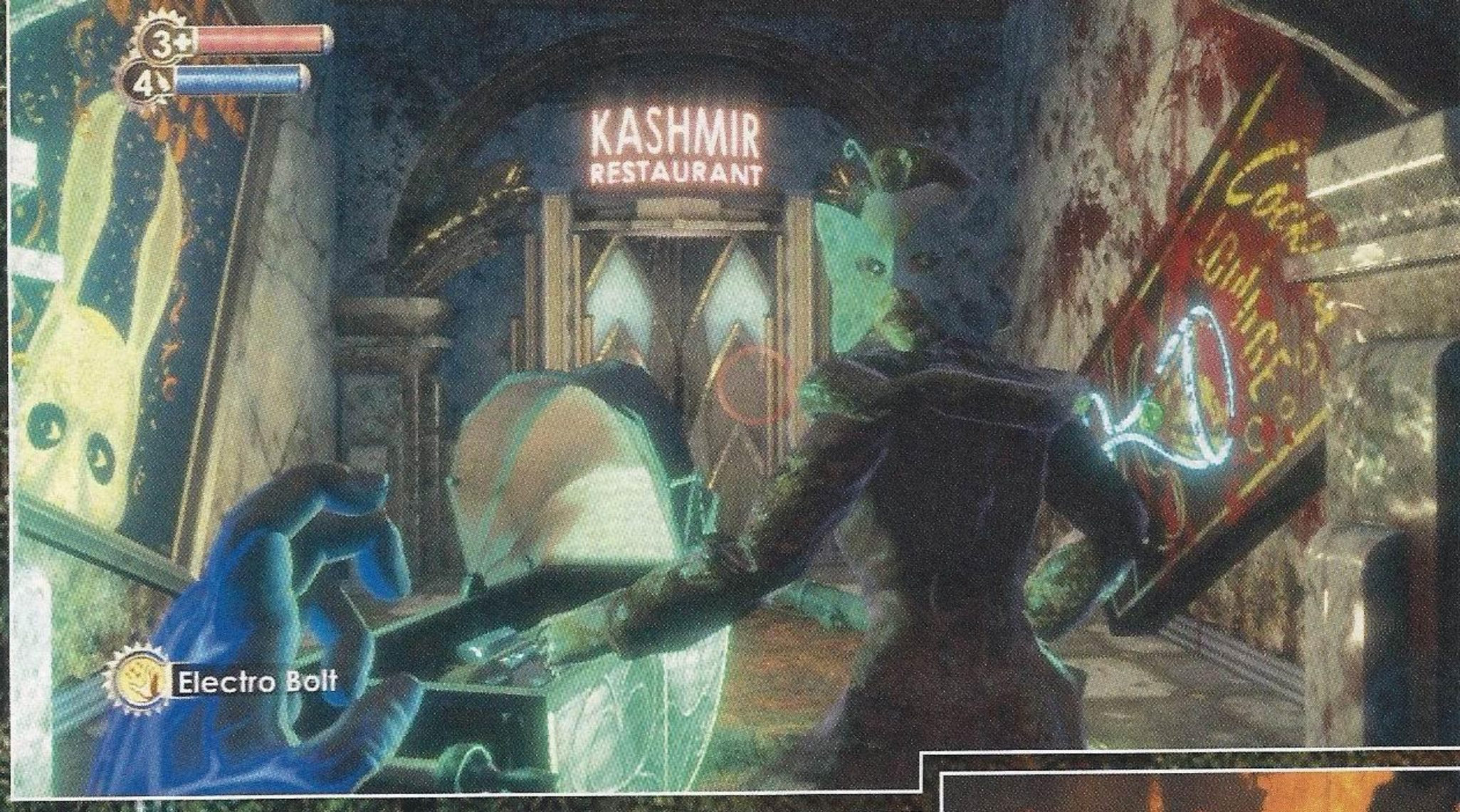
Do Rapture trafiamy wraz z resztą załogi samolotu, który z nieznanych przyczyn wpada do wody w pobliżu latarni morskiej górującej nad falami na samym środku oceanu. U jej podnóża znajduje się wejście do najbardziej niezwykłego miejsca na Ziemi. Rapture to dziecko marzeń Andrew Ryana – genialnego naukowca i wizjonera, który postanowił stworzyć schronienie dla osób duszących się w realiach świata nad powierzchnią. Genialni lekarze, utalentowani artyści, natchnieni naukowcy. Piękni, bogaci, niezwyczajni. Z dala od komunizmu i kapitalizmu, zazdrości i niechęci stworzą zalążki nowego, lepszego społeczeństwa pozbawionego wszelkich trosk nękanego wojnami, głodem i nieszczęściami świata.

Nie będzie wielkim spoilerem, jeżeli powiem, że w momencie, w którym trafiamy do Rapture, rzeczywistość zrewidowała wizję Ryana. Ze znajdywanych podczas zwiedzania miasta nagrań oraz wypowiedzi napotkanych osób powoli składamy obraz tego, co wydarzyło się w podwodnej utopii. Co powoduje, że najczęściej spotykane osoby mają niezwykłe umiejętności, potwornie oszpecone twarze i ogarnięte są żądzą mordowania każdego, kto stanie im na drodze.

Celowo nie przedstawiam historii, sposobu, w jaki się toczy, kto jest dobry, a kto zły. Ważne, że jest ciekawa, ślady pozwalające popchnąć ją do przodu trudne do przeoczenia, a zadania, jakie mamy do wykonania, pozwalają spenetrować całkiem spory kawał podwodnego miasta. I chociaż questy są w sumie dosyć proste i polegają na znajdywaniu kolejnych przejść, wyjść i przedmiotów, to nie sprawiają wrażenia sztucznie wydłużających rozgrywkę. Historia w pełni usprawiedliwia kilkunastogodzinny spacer po wielu sekcjach tego niezwykłego miejsca. I bardzo dobrze.

Bohater Bioshocka jest bezimienny. Nie rozmawia z nikim, więc rad, wskazówek czy nawiedzonych mono-

■ Daddy paruje cios na swoją wielozadaniową spluwę. Wściekle czerwona szybka hełmu sugeruje tryb „eliminuj zagrożenie". Stacja medyczna z lewej strony, pomimo że zaledwie kilka kroków za nim, mogłaby równie dobrze znajdować się na Księżycu.



Cienie padające na ściany kilkakrotnie zdradzają pozycje chodzących wokół źródeł światła splicerów. Warto rozglądać się więc i nasłuchiwać – psychole lubią często mamrotać coś pod nosem.

Chemiczny miotacz ognia strzela napalmem, ciekłym azotem lub specjalną mieszanką. Różne rodzaje przeciwników są podatne na różne środki – Tatusiek akurat najmniej lubi pociski przeciwpancerne i energetyczne, ale do miotacza ognia jak widać aż się pali.

logów nadawanych przez radio wysłuchujemy, jakbyśmy to my byli ich odbiorcami. A że gra przedstawiana jest w trybie fpp i całą akcję, łącznie z nielicznymi przerywnikami, oglądamy własnymi oczami, to wrażenie zanurzenia – dosłownie i w przenośni – w świecie Rapture jest zupełne.

→| ONO ŻYJE

Rapture to wielki, żyjący organizm. Z arterią wtopionych w ściany korytarzy, krwinkami Małych Siostrzyczek pobierających Adam, białymi ciałkami ogromnych Wielkich Tatuśków ochraniających zbieraczki i całym układem immunologicznym kamer oraz automatycznych systemów obronnych. W tym wszystkim gracz jest intruzem, ale Rapture nie próbuje się go pozbyć, tak długo, jak on nie próbuje zakłócić jego działania i jest uważny.

HISTORIA JEST CIEKAWA, ŚLADY POZWALAJĄCE POPCHNĄĆ JĄ DO PRZODU TRUDNE DO PRZEOCZENIA, A ZADANIA, JAKIE MAMY DO WYKONANIA, POZWALAJĄ ZWIEDZIĆ CAŁKIEM SPORY KAWAŁ PODWODNEGO MIASTA

Zagrożenie stwarzają splicerzy – zdegenerowani do poziomu krwiożerczych poszukiwaczy Adamu mieszkańcy miasta. Uzbrojeni w klucze francuskie, pistolety, karabiny, ciskający butelki z nitrogliceryną, dysponujący różnymi umiejętnościami ubarwiają nam życie przez cały pobyt w Rapture. Nie tylko walkami, ale też wygłaszanymi kwestiami, kłótniami, czy bratobójczymi starciami, których świadkami jesteśmy dosyć często.

Ale z nimi można sobie poradzić korzystając z niemałego arsenału broni oraz środków, jakie kryją w sobie przeciekające korytarze podwodnej metropolii. Prawdziwym zagrożeniem w grze jest rozjuszony Big Daddy. A widok jego, sygnalizowanego krwistoczerwonymi światłami na hełmie, trybu agresji oznacza jedną z dwóch rzeczy. On lub jego przeciwnik zginą. To trochę tak, jak z tym nożem wyciąganym przez gurków z pochwy i nie chowanym, dopóki nie skosztuje krwi. Tylko że nóż gurków nie waży kilkaset kilogramów, nie ma do dyspozycji wiertła, karabinu i wyrzutni granatów i nie potrafi szarżować z impetem czołgu, nie zatrzymując się nawet, kiedy skafander ma spowity płonącym napalmem. Zapewne nóż gurków nie ponawia też swej szarży aż do skutku, nawet kiedy płomienie już zgasły, a powłoka skafandra stopiła się z okrywanym ciałem, ustając dopiero, kiedy cel przestał oddychać.

→| ICH DWOJE

Małe Siostrzyczki zbierają Adam. Bez wdawania się w szczegóły na temat jego wyjaśnionego w grze podchodzenia, jest to niezwykle ważna substancja. Wyciągana za pomocą wielkich strzykawek przez dziewczynki, obok których zawsze znajduje się Big Daddy. Strzeże swojej pani, pilnując, żeby żaden splicer nie rzucił się na nią, kiedy ta pracowicie zbiera lub składuje wydobyty Adam. W brzuszku. Po skończonej ekstrakcji Tatusiek eskortuje małą do najbliższego ujścia arterii rapture'owych korytarzy, gdzie dziewczynka znika w trzewiach miasta. Daddy odchodzi wtedy swoim przyciężkim krokiem, dalej patrolować korytarze i szukać następnych celów do wyssania. Wtedy budzi Siostrzyczkę ze snu ciosami mocarnej pięści w metalową obudowę włazów, w których dziewczynki znikają z Adamem. I cały proces się powtarza.

Wydawałoby się, że skoro niezwykła para nie wchodzi nam w drogę tak długo, jak i my nie wchodzimy jej, można by ją zupełnie ignorować. Niestety. Adam to odrębna od kasy (zbieranej swoją drogą) waluta, za którą kupujemy plazmidy i toniki genetyczne..

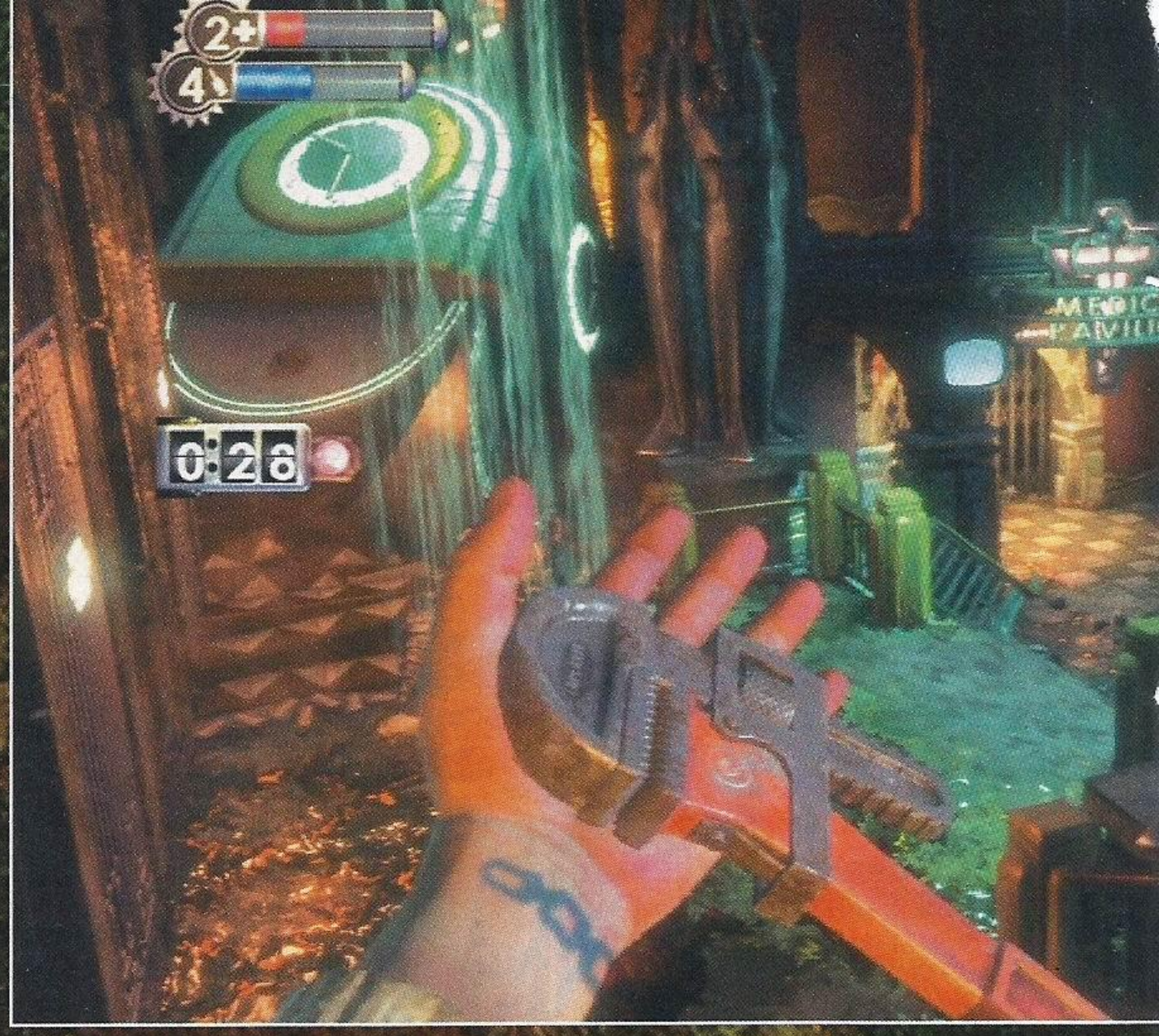
A ponieważ nie wszyscy musza wiedzieć co to takiego, na chwilę zostawimy Siostrzyczkę podśpiewującą sobie raźnie w drodze do następnego powalonego splicera i przyjrzymy się samym plazmidom.

Są to instalowane w specjalnych bankach genetycznych – samoobsługowych punktach, jakich znajdujemy w Rapture mnóstwo – specjalne moce zmieniające kod genetyczny naszego bohatera – najbardziej zmolestowanego obiektu w grze. Pod wpływem różnych plazmidów dłoń przekształca się w nosiciela wypełzających z niej szerszeni atakujących wrogów, w kierunku których zostaną wystrzelone, albo zaczyna płonąć pozwalając podpalać wszystko dookoła, zmienia się w pokrytą strupami i narośla mi wyrzutnię pocisków nakazujących trafionemu Tatuśkowi ochraniać nas niczym Siostrzyczkę i tak dalej w ten deseń. Plazmidy wymagają energii EVE symbolizowanej przez niebieski pasek znajdujący się tuż pod tym czerwonym. Tak, od zdrowia, które tak jak EVE uzupełniamy ze specjalnych aplikatorów znajdowanych w grze.

Poza plazmidami są jeszcze trzy rodzaje toników genetycznych ułatwiających życie na Rapture. Bojowe zwiększają nasze umiejętności zadawania obrażeń oraz obronne; fizyczne podnoszą siłę i wytrzymałość, zaś inżynierskie związane są ze specjalną mini-grą dotyczącą hackowania wieżyczek, kamer, sejfów i tak dalej. Cała zabawa polega na tym, że ograniczona jest liczba slotów przeznaczonych na plazmidy i toniki,

BIOSHOCKED!

Nie Halo, nie Metroid, nie Call of Duty, ale własnie Bioshock najbardziej mnie nagrzewał z nadchodzących w tym roku shooterów. I już teraz wiem, że bez względu jak wspaniałe będą pozostałe pozycje, to dzieło Irrational Games pozostanie tym „naj". Najlepsza grafika, najbardziej zeschizowany klimat, najwyższych lotów design, największa innowacja... Zgadzam się w 100% z oceną wystawioną przez Banana – dyszka jest zarezerwowana właśnie dla takich gier, które wsysają gracza, robią mu pranie mózgu, a ten się prosi o jeszcze. Zaręczam Wam, że jeśli tylko odważycie się podnieść pada, zostaniecie biologicznie zszokowani. Wady? Od razu wszystkie zbywam szyderczym śmiechem. Kilka słabszych tekstur albo czasem niedoskonała (co nie znaczy zła) fizyka, to nie są elementy, które wpływają w jakikolwiek sposób na odbiór gry. Brak multiplayera? Zniszczyłby klimat Bajoszoka. Niektóre przygody trzeba przeżyć samemu. I będąc wierny tym słowom, wracam zatopić się w Rapture... [Kaxi]



BIOSHOCKED!

Oceny, jakie Bioshock zgarnia na całym świecie są obłędne. Niemal same dziesiątki dla gry, której nikt specjalnie nie reklamował? Nie ma mowy o naciskach ze strony wydawcy, czy przekupstwie recenzentów – to naprawdę jest killer. Ciężko się do czegoś przyczepić, a jeśli obawiacie się (tak jak my jeszcze do niedawna), że rozgrywka szybko staje się schematyczna i kolejne walki z Tatuśkami staną się proste dzięki mocy plazmidów, a przez to nużące, to możecie już przestać. Bioshock nie tylko bawi cały czas tak samo dobrze, ale ma w sobie magnes przyciągający do mrocznego, wykręconego świata Rapture – z ogromną chęcią zagram jeszcze raz. Chciałbym się z Bananem nie zgodzić w kwestii oceny, ale niespecjalnie potrafię znaleźć argumenty. Poziomy są świetnie zaprojektowane i ze znajdujących się na nich dobrodziejstw nieraz korzysta się w czasie walki (np. kulę energii wrzuca do wody rażąc prądem przeciwników). Plazmidy pozwalają dostosować rozgrywkę do swoich preferencji, a doskonały system respawnów nie pozwala się do gry zniechęcić. Czego chcieć więcej? [Mielu]

więc nie da się napakować po same uszy – trzeba balansować i kombinować.

I tu wracamy do Siostrzyczki, która po kolejnej ekstrakcji Adama właśnie wraca z Tatuśkiem do jednej z żył układu krwionośnego Rapture informując, że jest śpiąca. Niestety nie możemy dopuścić, aby podskoczyła do otworu, podciągnęła się na rączkach i znikła w mroku swojego korytarzyka. Bo Adam to waluta do kupowania dodatkowych miejsc na plazmidy i toniki. A bez coraz lepszych plazmidów, wydłużenia paska zdrowia czy energii EVE przejście gry jest problematyczne. Możliwe, ale trudne, o czym gra informuje, kiedy opuszczamy dany poziom bez załatwienia sprawy z Siostrzyczkami w okolicy.

No więc Adama nie zbierzemy bez pozostania sam na sam z Little Sister. A do tête-à-tête z małą zbieraczką dochodzimy tylko po trupie pokonanego kolosa. Wcześniej nie daje się jej nawet tknąć – z dziennikarskiego obowiązku i z odrazą do samego siebie oddałem w małą kilka strzałów, te jednak przeleciały przez nią, nie wyrządzając żadnej krzywdy. Spowodowały jednak, że Daddy złapał dziewczynkę, przeniósł ją za siebie i po zajęciu miejsca pomiędzy nią a napastnikiem – czyli mną – zaczął mnie zabijać.

Tutaj jednak system rozgrywki wyciąga do nas pomocną dłoń. Na terenie Rapture poustawiane są specjalne kapsuły funkcjonujące niezależnie od naszych działań. Nie trzeba z nimi nic robić, a działają w ten sposób, że po śmierci odradzamy się w najbliższej z nich. Co więcej – przywracają trochę zdrowia i EVE'a. A wszyscy przeciwnicy pozostają w mniej więcej tych samych miejscach (mniej więcej – bo do momentu naszego przyjścia mogli już gdzieś pójść, albo kontynuują walkę z kimś jeszcze), z mniej więcej tą samą ilością energii (mniej więcej, bo jeżeli niedaleko była stacja zdrowotna mogli postanowić z niej skorzystać). A ponieważ Tatuśkowie nie potrafią się uzdrawiać, to nawet mając dwie lewe ręce w końcu można ich pokonać.

Kiedy więc zakuty w swą ciężką zbroję Big Daddy ginie, u jego boku na kolana pada załamana Siostrzyczka. A przed nami pozostaje wybór, w którego rezultacie lądujemy z większą lub mniejszą ilością Adamu. W wypadku tego drugiego uzyskujemy dodatkowe, wymierne i w dodatku regularne profity. Natury wyboru i jego konsekwencji nie chcę zdradzać, ale przebieg rozgrywki wyjaśnia słuszność jednej z metod zdobywania pożądanej substancji.

Za uderzenie kluczem francuskim wcześniej porażonego impulsem elektrycznym przeciwnika są dodatkowe bonusy do ataku. Dlatego prąd plus klucz stanowił dla mnie ulubioną kompozycję przez ponad połowę gry.

→| KLUCZNIK Z RAPTURE

Walka jest dynamiczna i pozwala na ogromną ilość rozwiązań. Można hackować stacjonarne karabiny i ściągać pod nie przeciwników; tagować wrogów rozwścieczającymi kulkami, przez co naparzają się między sobą; ciągać za sobą oszukanego na pewien czas Tatuśka, rozwalającego każdego, kto śmie podnieść na nas rękę; razić prądem gości włażących do wody; podpalać obiekty i ciskać je w splicerów telekinezą lub zwyczajnie strzelać do nich z pistoletów i pruć z tommyguna. Da się też hackować stacje medyczne, by raniły leczących się w nich splicerów i przejmować kamery, przez co latające boty obronne wezmą mutantów za intruzów. To nadal nie wszystko, jest jeszcze zamrażanie wrogów, by rozbić ich na kawałeczki, pieczenie w mieszance napalmowej, dziurawienie zapalającymi bełtami z kuszy – tutaj nawet początkowo znaleziony klucz francuski, po instalacji odpowiednich toników, niemal do samego końca pozostaje niekiedy przydatną bronią... To jedna z najbardziej dopracowanych pod względem oręża gier, z jakimi miałem do czynienia. Nie narzuca jednego dobrego sposobu. Ona uczy adaptować się do zastanej sytuacji. Wykorzystywać zdobyte plazmidy, doświadczenia, obserwacje i po prostu funkcjonować w tym środowisku.

Pomimo że gra się w to, jak w rozbudowanego shootera fpp, nie zabrakło rozwoju postaci. Odbywa się on jednak nie poprzez system punktów, ale właśnie przez toniki i plazmidy. Z czasem znajdujemy więc potężniejsze wersje już posiadanych, a w dodatku w odpowiednich slotach umieszczamy te o podobnych efektach, dzięki czemu ich działanie się kumuluje. Poza tym w specjalnych maszynach ulepszamy bronie; wszystkie typy uzbrojenia mają dwie dostępne modyfikacje – zwykle związane z siłą ognia oraz szybkostrzelnością (shotgun), rekompensatą odrzutu (thompson), zwiększeniem zasięgu (miotacz ognia), poprawą wytrzymałości bełtów (kusza) czy uodpornieniem bohatera na zbyt bliski wybuch pocisku (granatnik). W każdej z niezbyt gęsto rozrzuconych maszyn można jednak dokonać tylko jednego usprawnienia, trzeba więc rozsądnie wybierać.

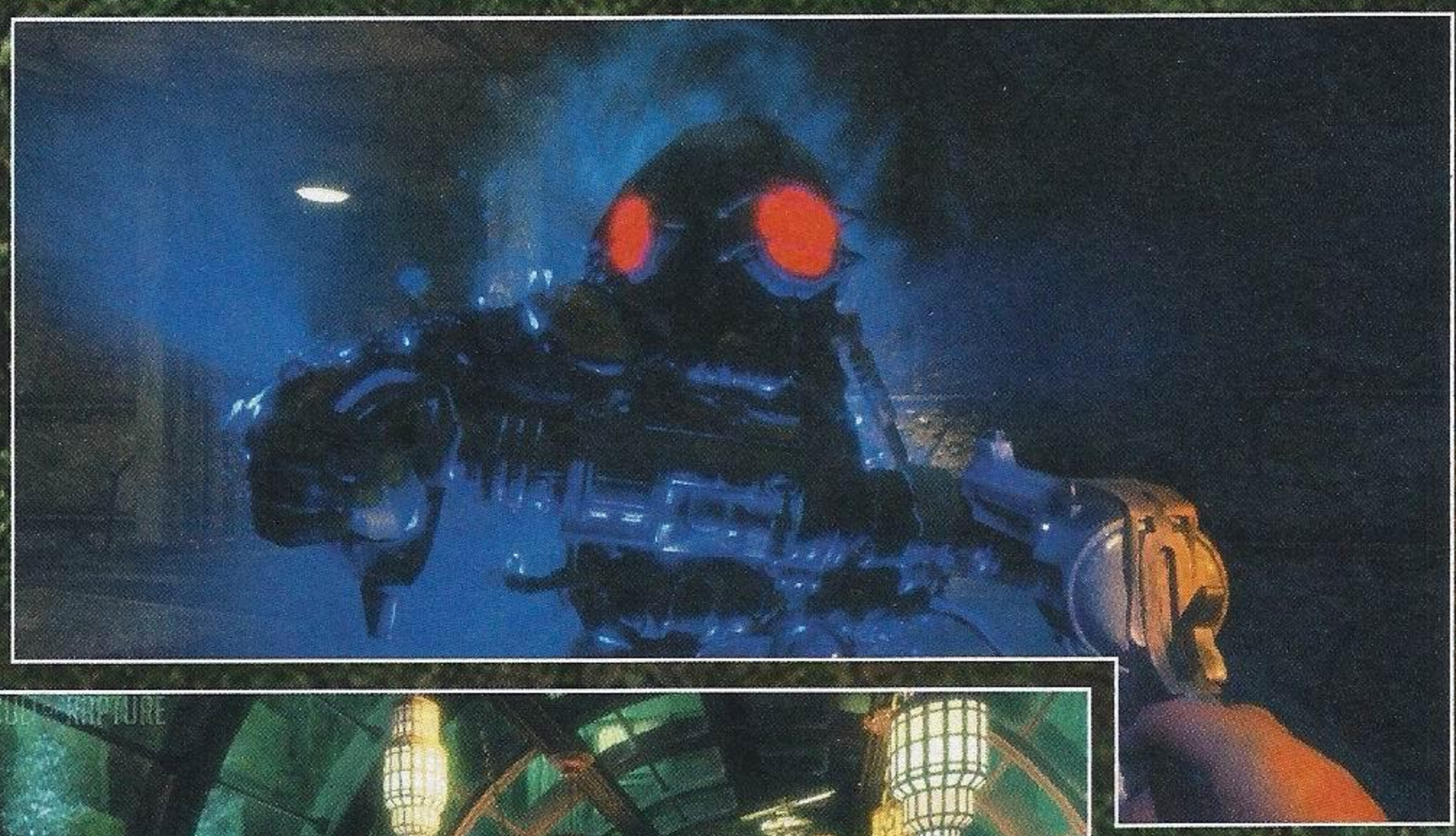
Dosyć wcześnie znajdujemy także aparat. Robione nim zdjęcia – niczym w Dead Rising – pozwalają na odkrycie słabych punktów wrogów, a także poprawiają nasze parametry w walce z nimi. Parametry te, jak też dokładny sposób punktacji za zdjęcia, są zaszyte w grze, która dzieli się swym sekretem równie chętnie, co Tatusiek Siostrzyczką. Ważne, że po paru fotkach – najlepiej takich, na których ktoś z kimś walczy – poprawia się nasza skuteczność w zadawaniu obrażeń danemu rodzajowi przeciwnika. I nie, nie można cwaniakować z opstrykaniem jednego odwróconego i zajętego walką Big Daddy'ego. Za zdjęcia dokładnie tego samego gościa jest kara punktowa.

→| JAKA TO MELODIA

Nie bardzo miałem ochotę pisać o wyglądzie i dźwięku w grze, bo wydaje mi się to jakieś.. niestosowne. Każdy, kto widział jakiekolwiek screeny wie, że stylistyka Rapture powinna dostać Oscara za scenografię. Gdyby tylko ktokolwiek przyznawał tego rodzaju Oscary. Kolejne miejsca odwiedzane w Rapture są niemal żywcem wyjęte z epoki, kiedy Ameryka płynęła przemycaną whisky i krwią podziurkowanych z tommygunów gangoli w kapeluszach. Nastrojowa muzyka, obowiązkowy efekt szumiącej płyty podczas odsłuchiwania monologów oraz szmer cieknącej wody, czy jęknięcia stalowej konstrukcji, tworzą atmosferę kompletną. Kilkakrotnie, kiedy przystawałem przed skręceniem w korytarz, nasłuchując czy za rogiem nie czai się żaden splicer, zaczynały dobiegać mnie wszystkie dźwięki wydawane przez Rapture. Mieszające się stęknięcia monstrualnej konstrukcji, syk wydobywającej się skądś pary, odbijane echem po korytarzach dźwięki lejącej się wody. To wszystko po prostu cały czas tam jest.

Mógłbym spróbować ponarzekać na to, że o ile powierzchnia wody zawsze prezentuje się nienagannie, to już strumienie tryskające tu i ówdzie wyglądają sztucznie. Mógłbym powiedzieć też, że przy szybkim odwróceniu się widać, jak obiekty, które jeszcze przed chwilą były poza zasięgiem wzroku, dopiero pokrywają się cieniami i teksturami. Nie zachwyciła mnie animacja splicerów, chociaż już Big Daddy to mistrzostwo świata. Ba! Trzykrotnie gra zakrztusiła się. W tym raz, kiedy ekran trząsł się pod nogami właśnie eskortującego Siostrzyczkę Tatuśka, a piętro niżej toczyła się walka między trójką splicerów. Ale to wszystko są drobiazgi i żaden nie przeszkodził mi w odbieraniu Rapture.

Małe Siostrzyczki wyglądają niezdrowo, ale zachowują się jak normalne dziewczynki, podśpiewując i wysuwając się przed Wielkiego Tatuśka, nawołując go radosnym „Mr Bubble!" i nucąc coś sobie pod nosem. Daddy początkowo rusza się ospale, ale przy pierwszej oznace niebezpieczeństwa natychmiast susem dopada dziewczynki, chowa ją za siebie i warczy odstraszająco. Drugiego ostrzeżenia dla wymachującego bronią napastnika juz nie ma.



Z bliska splicerzy nie wyglądają na kogoś, z kim chciałoby się szczególnie zbliżyć, ale chroniczne niedostatki amunicji wymagają bezpośredniego podejścia. Walki są soczyste i chociaż brakuje im różnorodności ciosów z Riddicka, to jednak czuje się je tak jak powinno. A po zdobyciu toniku sportsmena nasz bohater opanowuje klucz w stopniu pozwalającym na seryjne ładowanie po łbach. Gra wykrywa trafienia w głowę jako mocniejsze, a usłużnie pojawiający się na ekranie pasek symbolizuje ilość energii pozostałą celowi.

Walki kilku różnych grup naraz to codzienność Rapture. Tutaj dwie splicerki kontra śmigiełkowe działka – kruche, ale szybkostrzelne.

Telekineza działa jak marzenie. Przedmioty co jakiś czas lśnią, pozwalając się zauważyć i unieść, albo przyciągnąć przez pół pomieszczenia. Z kolei ważne dla fabuły obiekty nie dają się zdalnie podnieść, żeby człowiek przypadkiem ich nie odrzucił w jakieś niedostępne miejsce. Nigdy się nie nudzi walenie prądem w wodę, w której stoją splicerzy. Pojedynek zahipnotyzowanego z dużą dziewiątką, bo ma odpowiednio wyrazistą historię, bohatera-ikonę, rozwiązania, nietypowe pomysły i wszystko to idealnie wpisuje się w model rozgrywki, rozpoczyna się niewidoczny dla czytelników proces prześwietlania. Poszukiwania wad na siłę. Motywów, które nie przeszkadzają w grze, ale lekko irytują. Które już gdzieś zostały zrobione lepiej.

Te wszystkie elementy pasują do siebie niczym dobrze wycięte puzzle. Tylko, że rozsypanki, z wyjątkiem tych pierwszych, które człowiek układał mając cztery lata i widniał na nich psiak z miską mleka – nie budziły emocji. Tego ostatniego składnika niezbędnego do wywindowania gry piętro wyżej niż najlepsze.

A widok przykucniętego Big Daddy'ego zasłaniającego swym wielkim cielskiem kwilącą Little Sister przed atakami trójki spider splicerek miotających spod sufitu śmiertelnie niebezpieczne ostrza wryje mi się w pamięć na długo. Nie tylko dlatego, że Daddy z nieznanych mi przyczyn nie próbował nawiązać walki, przyjmując jedynie razy na swe mocarne plecy. Patrzyłem, jak skamieniały, nie tylko dlatego, że Big Daddy nie miał żadnych szans, śmierć była tylko kwestią czasu. Patrzyłem na to bez ruchu, bo potrzebowałem tego Adamu, który zbierała Siostrzyczka. I to ciśnięte przeze mnie plazmidy rozwścieczyły splicerki na tyle, żeby zaatakować Big Daddy'ego.

Zapraszam do Rapture. ■■

GRACZ JEST INTRUZEM, ALE RAPTURE NIE PRÓBUJE SIĘ GO POZBYĆ, TAK DŁUGO, JAK ON NIE PRÓBUJE ZAKŁÓCIĆ JEGO DZIAŁANIA

Tatuśka walczącego z takim, który nadal pozostaje wierny Siostrzyczce, to czysta poezja, podobnie jak ciskanie płonącymi butlami nitro w tłum splicerów. Save'owanie w dowolnym momencie z zapamiętaniem gdzie i co zostało na poziomie upuszczone jest i działa. Zbieranie wszystkich znalezionych na wrogu przedmiotów odbywa się za jednym naciśnięciem przycisku i w jednym rozwijanym menu. Spluwy po modyfikacjach z automatów Power to The People wyglądają jak spełniony mokry sen amatora steampunka. A jak ktoś nie daje sobie rady z hackowaniem zamka (mini-gra w łączenie dwóch pól na planszy za pomocą rurek – na czas i o różnorodnym poziomie trudności w zależności od hackowanego urządzenia i zainstalowanych toników) to może go przekupić za kasę.

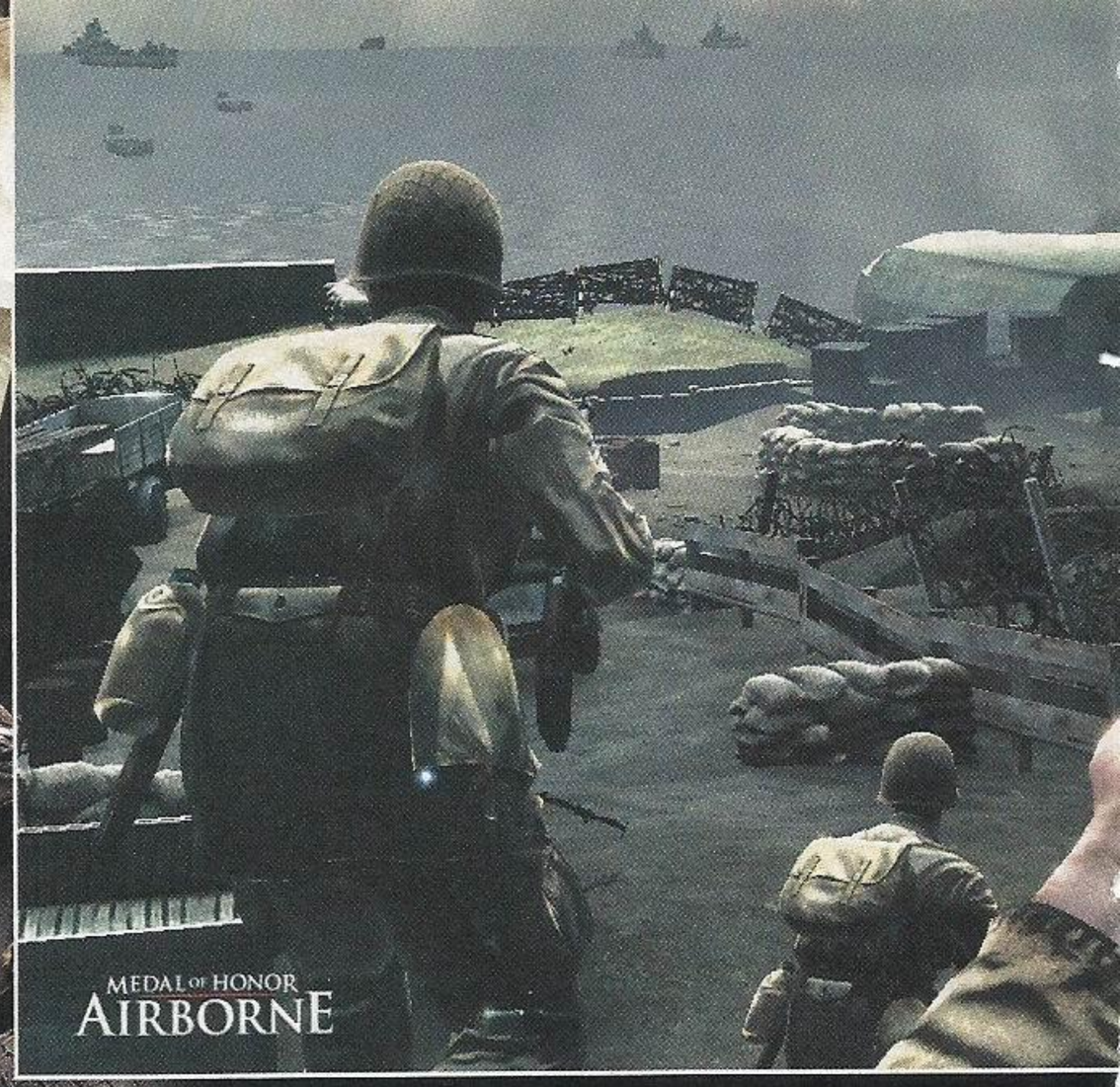
Oni pomyśleli o wszystkim.

→I STRZAŁ W DZIESIĄTKĘ

Przyznawanie najwyższej oceny jest trudne. Po tym, jak opisywany klient mentalnie załapie się już do koszyka Bioshock takich elementów nie ma. Realia Rapture, sposób wymyślenia i zrealizowania idei scenarzystów jest po prostu bez zarzutu. Big Daddy wejdzie swoim ciężkim, trzęsącym ekran od podkutych butów krokiem do kanonu najbardziej charakterystycznych postaci świata gier video i już w nim pozostanie. Mechanizm zbierania Adamu jest jednocześnie szokujący i hipnotyzujący, a tandem postaci Siostrzyczek i Tatuśków to najbardziej niezwykła para w historii gier. Plazmidy nie sprawiają wrażenia kolejnej „takiej innej magii", bo nią nie są. Bazując na znanej nauce telekinezie czy pyrogenezie, zmieszanej z wykreowanymi na potrzeby gry sposobami ściągania uwagi poszczególnych postaci lub systemów, oraz po dorzuceniu kilka mocy dla wzbogacenia i urozmaicenia rozgrywki, plazmidy złożyły się na wiarygodny i intuicyjny system nadludzkich umiejętności.

OCENA 10/10

TRAFIONY, ZATOPIONY



MEDAL OF HONOR AIRBORNE

txt: qsh

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: EA
- Producent: EA
- Liczba graczy: 1-16

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Wykonanie, spadochron, rozmach, duże tereny działań
ZŁE: Ograniczenia, niezniszczalne otoczenie, motyw stania i celowania
BRZYDKIE: Czy gry nie mogą się wgrywać szybciej? Błagam…

GULASH: Czy ładniejszy od Call of Duty 3 – polemizowałbym. Ale z tym, że fajniejszy, zgadzam się. Bardzo dobra pozycja.

GDY NIE OTWORZY SIĘ PIERWSZA CZASZA, JEST JESZCZE DRUGA

Jeśli i ta zawiedzie, instruktorzy czy przełożeni często dają skoczkowi kartkę, którą otworzyć i przeczytać na głos ma właśnie w chwili, gdy sprzęt odmówi posłuszeństwa. Co na niej jest napisane? „Zdrowaś Mario…"

Zastawialiście się kiedyś, jak to jest poświęcić absolutnie wszystko w imię wolności ojczyzny, ochrony słabszych? Postawić na szali własne życie, bo taki jest rozkaz z głębi serca? Gdy zaczynałem kolejną misję w najnowszym Medal of Honor (bodajże trzecią), uświadomiłem sobie, jak mocno Boyd Travers musiał ukochać swoją ojczyznę, że znowu wszedł do samolotu i na plecy założył spadochron. Jak niesamowicie mocno wierzył w to, że to właśnie będzie ostania jego misja. Ostatnia kończąca wojnę, a nie ostania dla niego.

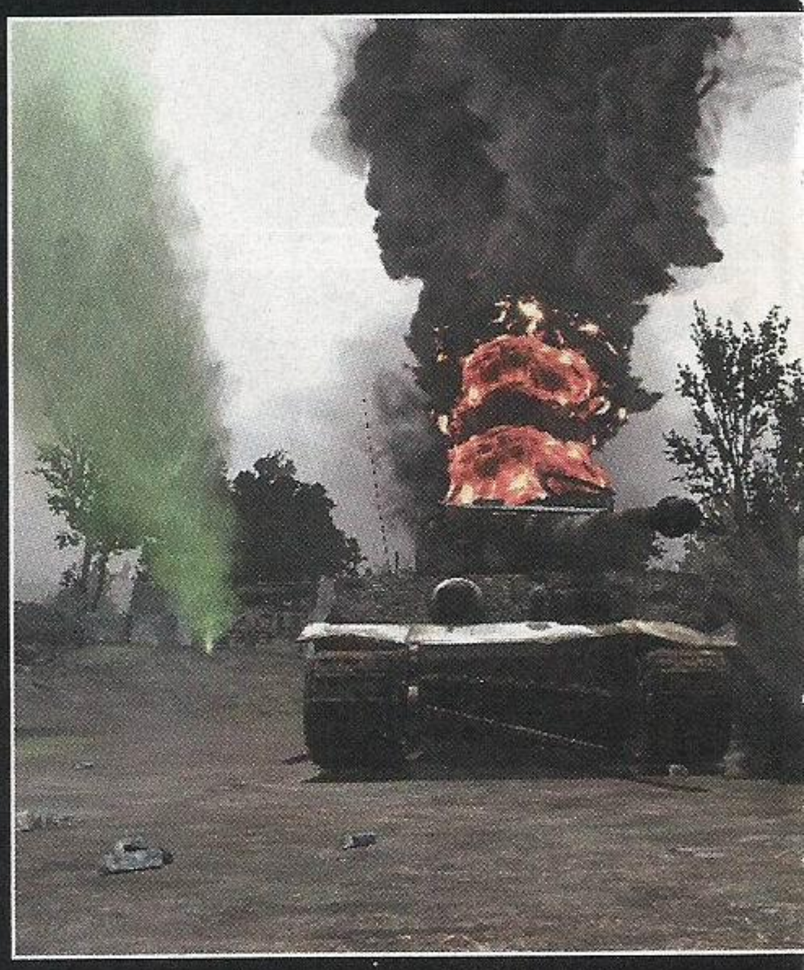
Na rynku strzelanin drugowojenne gry stanowią osobny ich rodzaj. Swego czasu konkurowały ze sobą aż trzy potężne serie – Call of Duty, Brothers in Arms i Medal of Honor. Wraz z nadchodzącą czwartą częścią, pierwsza z nich zmienia miejsce i czas akcji na zdecydowanie bardziej współczesny. BiA skupia się coraz bardziej na dowodzeniu oddziałem podczas operacji Market Garden oraz kładzie większy nacisk na charakter postaci. Rdzennie „czystą" gatunkowo strzelaniną pokazującą zmagania Aliantów z Osią zostaje już tylko recenzowany MoH: Airborne.

W redakcji uchodzę za największego przeciwnika gier o wiadomej tematyce. Maruda, malkontent i że się nie znam – takie zarzuty najczęściej padają pod moim adresem, gdy tylko nieżyczliwie wypowiadam się o kolejnych grach z Nazistami. Jest to po części prawdą – faktycznie, gdy widzę kolejne zapowiedzi to aż mną rzuca. Oczywistym jest też fakt, że najgłośniejsza i najlepiej prezentująca się gra z tego gatunku musiała stanąć do pojedynku ze mną. Spojrzeliśmy na siebie niechętnie i padło…

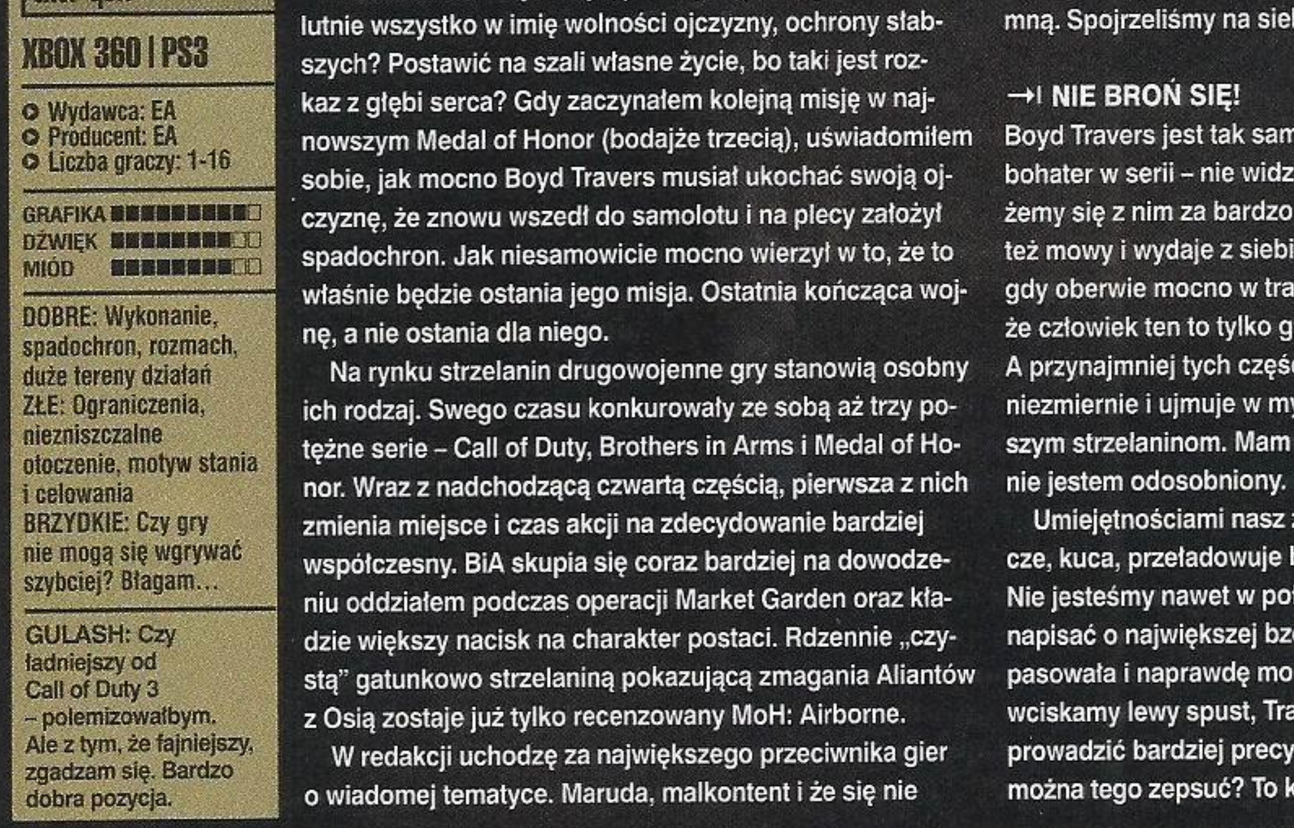
→! NIE BROŃ SIĘ!

Boyd Travers jest tak samo bezpłciowy, jak każdy inny bohater w serii – nie widzimy go ani razu, przez co nie możemy się z nim za bardzo identyfikować. Pozbawiony jest też mowy i wydaje z siebie czasami jakieś pomruki i jęki, gdy oberwie mocno w trakcie walki. Warto też wiedzieć, że człowiek ten to tylko głowa i ręce, nie ma nóg i tułowia. A przynajmniej tych części ciała nie widać, co wkurza mnie niezmiernie i ujmuje w mych oczach punktów nawet najlepszym strzelaninom. Mam nadzieję, że w swoim poglądzie nie jestem odosobniony.

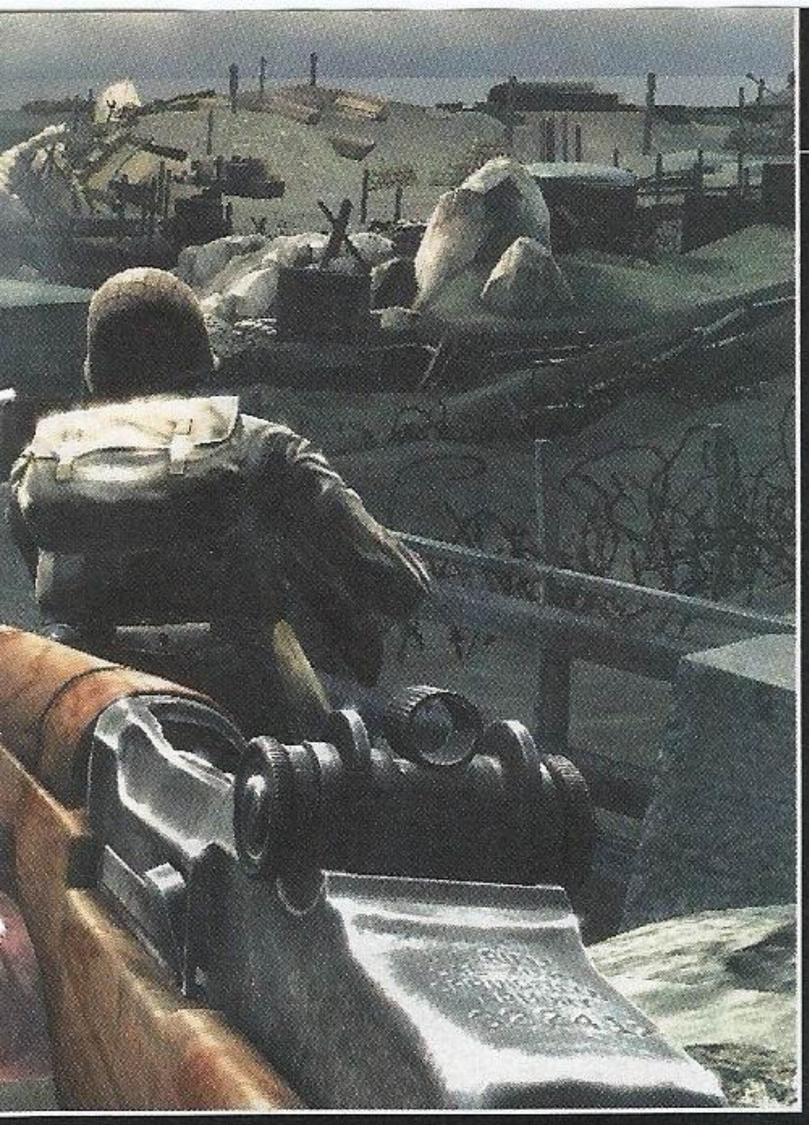
Umiejętnościami nasz żołdak również nie grzeszy. Skacze, kuca, przeładowuje broń, wali kolbą, rzuca granaty. Nie jesteśmy nawet w połowie tej recenzji, a już muszę napisać o największej bzdurze, jaka totalnie mi nie przypasowała i naprawdę mocno zdenerwowała. Otóż gdy wciskamy lewy spust, Travers podnosi broń do oka i może prowadzić bardziej precyzyjny ostrzał. Niby standard i nie można tego zepsuć? To kto mi powie dlaczego trzymając

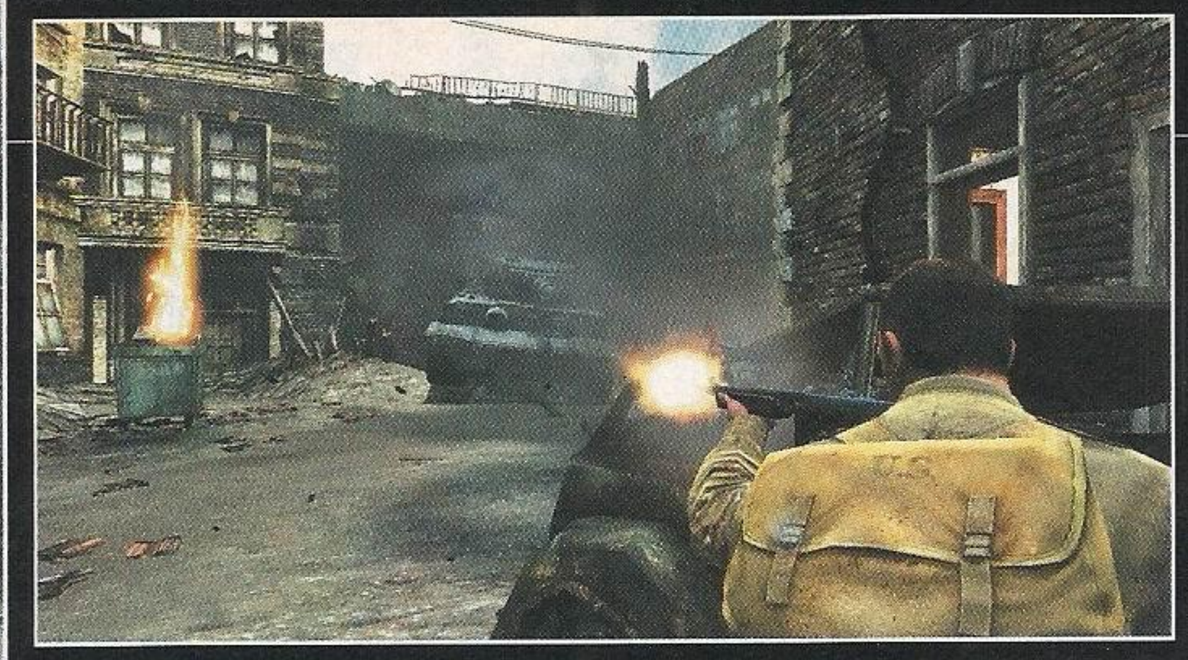


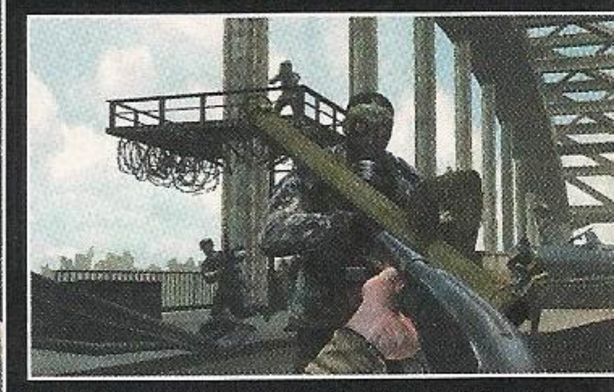
broń przy oku Boyd nie może dać nawet jednego kroku, a tylko wychylać się jak jakiś nadpobudliwy tancerz pod sceną w Kokocku? Lewo, prawo i do góry, gdy kuca. Nazwane jest to szumnie systemem osłon, ale przy tym z Rainbow Six: Vegas może się – nomen omen – schować. Zamiast jakiegoś sensownego przylegania do ściany, stajemy tuż przed nią, wciskamy LT, dajemy prawo lub lewo na gałce, wychylamy się zza węgła i strzelamy. Jeśli stanęliśmy za daleko krawędzi, puszczamy spust, przesuwamy się o dwa milimetry, ewentualnie trzy, i znów to samo. Nie można podnieść broni i powoli się przesuwać z tym widokiem – największa wada tej gry, ponieważ gdy trzymamy pistolet normalnie, celność znacznie spada. Taka



Gdy wrzuciłem poziom trudności easy, biegałem z pieśnią na ustach i strzelałem beztrosko na oślep. Na normalu trochę mnie denerwowała konieczność chowania się, przez co faktycznie przesuwałem się do celu powoli. Dla weteranów przygotowano hard – każdy krok trzeba planować, a do tego mieć celne oko. Energia uzupełnia się segmentowo, pasek podzielony jest na cztery kolejne części i żeby odzyskać utracony fragment trzeba znaleźć apteczkę. System podobny do tego z Resistance: FoM.

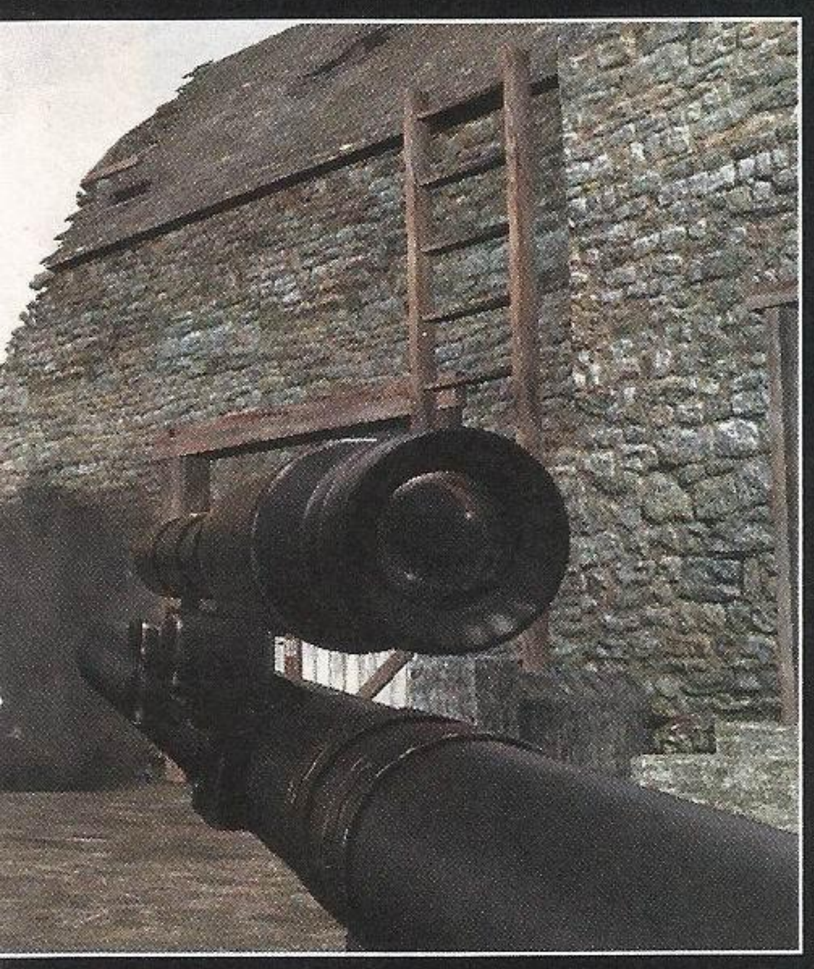






Medal of Honor, mimo trendów, nie zdradził swoich ideałów i pokazał, że strzelanina to tylko strzelanie, bez prowadzenia pojazdów, setki NPC, zagadek itd. Brakowało nam porządnej młócki.

PRZED KAŻDĄ MISJĄ UDAJEMY SIĘ NA ODPRAWĘ, DOWÓDCA POKAZUJE CELE I STREFY, GDZIE WYPADAŁOBY WYLĄDOWAĆ, ŻEBY BYŁO BEZPIECZNIEJ



jakaś niedoróbka, która strasznie wyhamowuje rozgrywkę na wyższych poziomach trudności. Dobra wiadomość jest taka, że to właściwie tyle, jeśli chodzi o wady.

→| ATAKUJ!

Całkowitą nowością jest motyw ze spadochronem. Przed każdą misją udajemy się na odprawę, dowódca pokazuje cele i strefy, gdzie wypadałoby wylądować, żeby było bezpieczniej. Oznaczone są one zielonym flarami widocznymi z powietrza. Wybór ekwipunku sprowadza się do oklepanych karabinów i pistoletów maszynowych, jest parę rodzajów granatów.

Ciemny ekran, głębokie dudnienie silników samolotu, rozmowy kolegów. Obraz się rozjaśnia, czerwona poświata nadaje złowieszczego klimatu wnętrzu kabiny. Niektórzy panowie faktycznie się denerwują, modlą się, żartują. Dowódca wrzeszczy: Kogo najbardziej boją się Niemcy? Kogo najchętniej całują dziewczęta? Powietrznych! I seria z działka przeciwlotniczego przeszywa kadłub. Z dwunastu żołnierzy na pokładzie przeżywa tylko trzech, zrzut odbywa się w takich warunkach nieco wbrew regułom, lampka nie zmienia koloru na zielony. Ale kto z nas czekałby na to, skoro włączający ją leży w kałuży krwi?

Skok odbywa się automatycznie, przy otwarciu czaszy również nie mamy nic do powiedzenia. Dopiero po chwili dostajemy kontrolę nad lotem. Można w miarę sensownie manewrować i wybrać sobie miejsce lądowania. Nic nie stoi na przeszkodzie, by wbić się na dach wiejskiej szopy, na płot niemieckiego bunkra, na strzelistą wieżę katedry w zrujnowanym mieście. Dla pozbawionych zmysłu orientacji faktycznie wrzucono ze dwie flary zielonego dymu – w tych miejscach leżą apteczki, amunicja i jest względnie spokojnie. Sposób i gracja lądowania ma znaczenie czysto pozerskie. Spadnięcie na glebę ryjem (świetna ikonka symbolizująca to zajście) powoduje tylko parosekundowe ogłuszenie, ale żadnych innych strat nie stwierdziłem. By opaść pięknie na ziemię trzeba w odpowiednim momencie wcisnąć i przytrzymać A. Wtedy karabin trafia w nasze ręce znacznie szybciej.

→| MY, PIERWSZA BRYGADA

Lądując na ziemi zacząłem wartko (jest sprint) biec w stronę poważnej wymiany ognia, którą widziałem przed sobą. Szybka seria ostrzegawcza sprawiła, że faszyzujący Włosi pochowali głowy za przeszkody. Przełączenie broni na granaty (RB) i rzut szyszki tuż za zasłonę wypłoszył niechętnych do zabawy. Eksplozja wyrzuciła w powietrze masę ziemi i dymu (efekt z daleka świetny, z bliska nieco mniej), jeden z nieszczęśników niesiony falą uderzeniową pięknie zawinął się na barierce. Podczas każdej misji miałem tylko ze dwa, trzy główne zadania do wypełnienia, jednak w trakcie zabawy z centrali przez radio napływały nowe, już nie tak ważne. Wypełnianie pobocznych rozkazów wpływa na medal, ten na bonusy – znane i się sprawdza.

Najmocniejszą stroną nowego Medal of Honor jest zdecydowanie prezencja. Co prawda pierwsze dwie misje rozgrywane są nocą, ale kolejne już dobitnie pokazują, że twórcy przyłożyli się do tego aspektu znacznie lepiej, niż się spodziewałem. Przede wszystkim tekstury są ostre jak szwajcarski scyzoryk, a architektura bogata niczym klecha po kolędzie. Innymi słowy – rozdziawiłem gębę naprawdę szeroko, gdy ujrzałem panoramę poważnie nadgryzionego atakami bombowymi miasta późnym popołudniem. Musiałem w nim bodaj wysadzić fabrykę czołgów. Jaka w tym trudność? Ano kilka jeździ ulicami i ostro pruje do wszystkiego, co się rusza. Dobrze, że ściany nie są podatne na zniszczenia. Czy może jednak źle?

→| WILCZY SZANIEC

Gra jest dość wymagająca i starcza na kilka ładnych godzin. Przeprawiłem się przez plac badań archeologicznych, przez podziemia, wioski i miasta, fabryki sprzętu, ze dwa mosty. Czuję się bardzo zadowolony, to świetne zwieńczenie serii, najlepsza gra w tych klimatach. ■■

OCENA 8.5/10

NAJLEPSZE STRZELANIE DO NAZISTÓW. PIĘKNE!

OŚ VERSUS ALIANCI W SIECI

Stadne ostrzeliwania się za pomocą dostępnego w grze arsenału (zwane również multiplayerem) w serii Medal of Honor znane jest od lat – już pierwsza część na PS one oferowała podzielony ekran, kilka map i modeli postaci. Oczywiście w dobie XBL i PSN zabawa przybrała zupełnie inny wymiar. Do wyboru dostaliśmy tylko sześć map, ale każda z nich jest naprawdę wielka. Trzy to miejsca, które już odwiedziliśmy w trybie dla jednego gracza, trzy to odpowiednio dopracowane miejscówki z poprzedniej części. Szczególnie udany i po prostu najciekawszy jest tryb „airborne teammatch". Gracze alianci zaczynają grę, jak w kampanii – od skoku, nazi-gracze muszą postarać się strącić ich jeszcze w locie. Oczywiście jest możliwość, by wszyscy zaczynali na ziemi – wtedy jest to klasyczny deathmatch. Do tego dochodzi gra zespołowa w przenoszenie flag. Na mapie są trzy, ostatnią nieść musi para zawodników. Zabawa jest zaprawdę przednia, na mapach dzieje się całkiem dużo i wartko.

BIG BRAIN ACADEMY

LICZY SIĘ TYLKO ROZMIAR...

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Nintendo
- Liczba graczy: 1-2 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Sterowanie. Jakąś wartość edukacyjną to jednak ma.
ZŁE: Choć w gruncie rzeczy to tylko mini-gierki. Naprawdę.
BRZYDKIE: Praktycznie wszystko, tylko że to bez znaczenia.

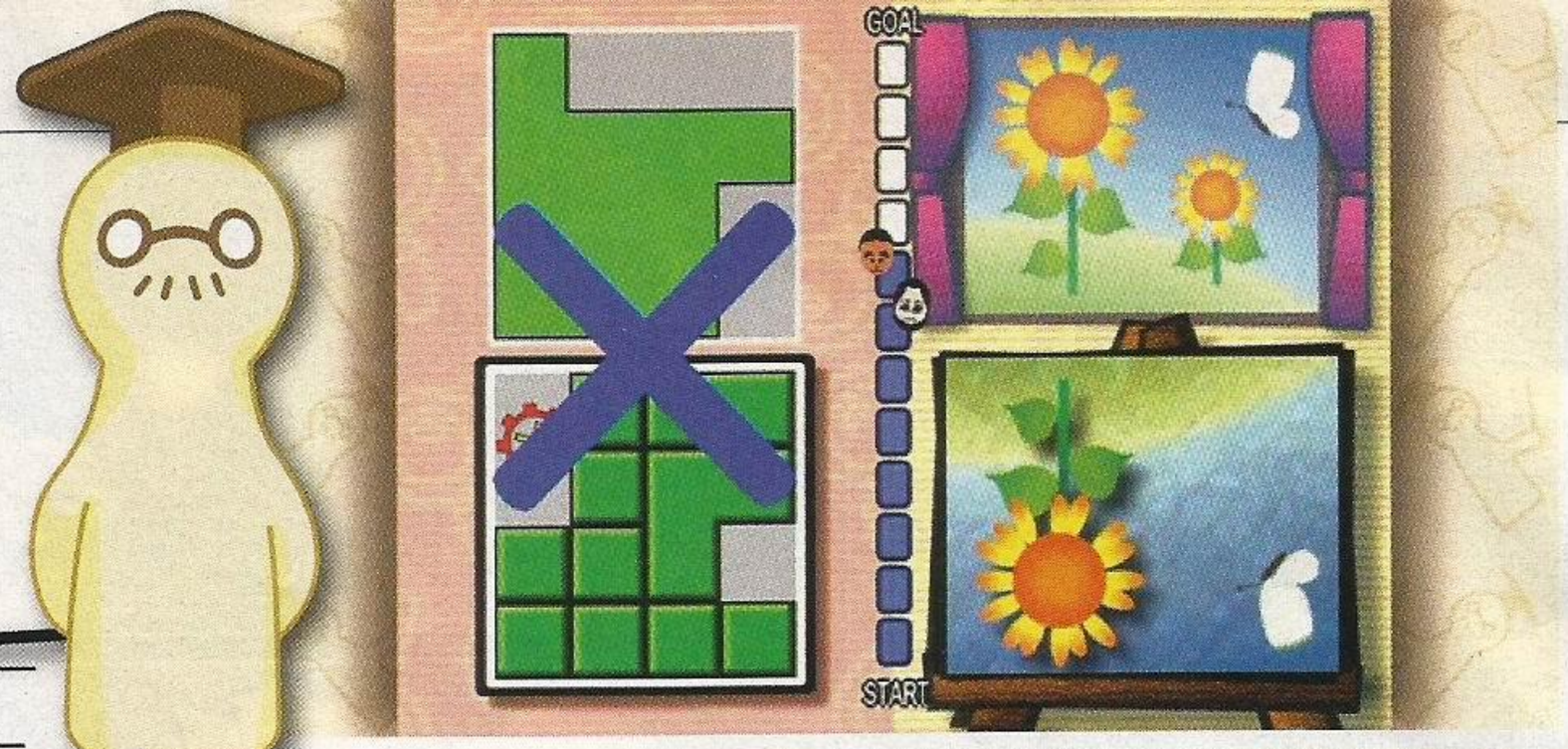
MARCELLUS: Można już sobie od pewnego czasu zmierzyć w grze wiek mózgu (Brain Training), można też rozmiar w Big Brain Academy. Choć jak patrzę na tego żółtego stworka, to na myśl przychodzi mi raczej linijka Adriana Mole'a, niż test na inteligencję... Ale zostawmy to. Wspólną cechą obu tych gier jest słowo „nauka" – zarówno w Akademii, jak i podczas Treningu uczymy się obsługiwać grę coraz lepiej i lepiej, co owocuje wyższymi wynikami, więc tak naprawdę niewiele nam to może powiedzieć o kondycji naszej łepetyny. Mimo tego, warto spróbować Brain Academy – myślenie nie boli, a raczej, jak mawiała moja nauczycielka sprzed lat – „boli, a zwłaszcza niewprawionych".

A już czym myślisz, to inna sprawa. Nintendo w każdym razie nie czyni żadnych aluzji i chce nam sprzedać tytuł sprawdzający sprawność gąbczastego organu... Tego w czaszce. Gry tego typu ukazały się już w liczbie kilku sztuk na NDS i odniosły olbrzymi sukces. Ba, zostały nawet skopiowane przez obrotnych developerów na PSP. Nic dziwnego więc, że firma hydraulika chce jeszcze bardziej podgrzać atmosferę wokół Wii, serwując nań tytuły odpowiedzialne za sukces handhelda. I nie ma w tym nic złego, Sony robi to samo z PSP, tylko w drugą stronę. Istotne jest wyłącznie to, czy za niemałą przecież kwotę, będziemy się dobrze bawić.

→I GRAM, WIĘC MYŚLĘ

Nintendo w sposób skuteczny, choć nieco cyniczny, reklamuje pozycje z serii Brain Age i Brain Academy jako gry poprawiające kondycję mózgu, że tak się nieprecyzyjnie wyrażę. Czy tak jest w istocie? Szczerze wątpię, choć prawda nie jest tak odległa. **Big Brain Academy for Wii** składa się z kilkunastu mini-gierek, podzielonych na pięć kategorii: liczenie, zapamiętywanie, analizowanie, spostrzegawczość i dopasowywanie elementów. Trochę tego mało, nie? Nie do końca, bo mini-gierki występują w wielu wariantach, a do tego czterech poziomach trudności. Zadaniem gracza jest naturalnie podać odpowiedzi w jak najkrótszym czasie, robiąc przy tym oczywiście możliwie najmniej błędów. Na tej podstawie Akademia Wielkiego Mózgu przyznaje ocenę, wyrażoną w wadze najważniejszego z organów – dla zainteresowanych podam, że mózg dorosłego człowieka waży średnio 1,4 kilograma. Wątpię, by ktoś za pierwszym razem osiągnął taki wynik. Na szczęście mini-gierki można trenować na wybranym poziomie trudności w osobnym trybie, by co jakiś czas sprawdzać swoje postępy w teście ze wszystkich dziedzin.

Jako czysta rozrywka konkurencje są raczej przeciętne, jednak cała otoczka nieźle motywuje – nikt w końcu nie chce wyjść na idiotę. I choć nie wydaje mi się, by ktokolwiek przez tę grę stał się inteligentniejszy, to jednak można się dowiedzieć kilku ciekawych rzeczy o sobie. Wiem już na przykład, że podzielność uwagi nie jest moją najmocniejszą stroną. W jednej z gierek konsola pokazuje sześć klatek, z czego w trzech są ptaki. Potem klatki są między sobą mieszane, a zadaniem gracza jest naturalnie wskazanie tych zamieszkałych.



■ Wskazywanie odpowiedzi jest niezwykle naturalne i intuicyjne, pointer sprawdza się idealnie, staje się przedłużeniem dłoni.

Powiedzmy tylko, że na wyższych poziomach trudności rzadko mi się to udawało. Zupełnie odwrotnie było w przypadku zadania z pociągiem, które sprawdzało myślenie abstrakcyjne. Tutaj czułem się doskonale. Tak więc jeśli macie ochotę przekonać się, jak u Was z wyobraźnią przestrzenną czy umiejętnością szacowania, Big Brain Academy służy pomocą. Możecie być zaskoczeni.

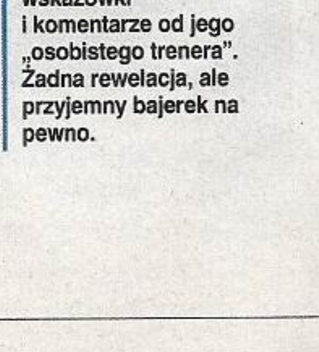
→I JAK TO UGRYŹĆ?

Zabawa z BBA for Wii w dużej mierze zależy od podejścia. Gdyby potraktować ten produkt jako kolejny zestaw mini-gierek w stylu Wario-Ware, to ocena nie może być pozytywna. Słaba grafika, brak konkretnego trybu dla jednego gracza, nikła liczba konkurencji – po zaliczeniu wszystkich poziomów trudności na najlepszą ocenę niewiele pozostaje do roboty. Jeśli ktoś chciałby uznać grę za program edukacyjny, szybko odkryje, że sam się oszukuje. Można sobie ją dawkować i sukcesywnie sprawdzać coraz wyższą wagę mózgu, jednak tak naprawdę jedyne, czego się nauczy, to jak wymasterować te mini-gry. Pozostaje więc tylko trzecie wyjście: uznanie, że Akademia Mózgu to ciekawy eksperyment, zabawny w małych dawkach. Szczególnie, kiedy wpadnie kolega. Wyścig na podzielonym ekranie podnosi adrenalinę, gdyż mini-gry bądź co bądź wymagają więcej myślenia, niż w Mario Party czy Raving Rabbits. A o motywacji już pisałem. Bawić się można nawet w osiem osób, jednak nie jednocześnie – tworzy się dwuosobowe drużyny i podaje piloty z rąk do rąk po swojej kolejce. Ponadto Big Brain korzysta z usługi WiiConnect24, dzięki czemu można porównywać swoje osiągi ze znajomymi. Milutko, że gra sama ściąga Wii Numbers z książki adresowej.

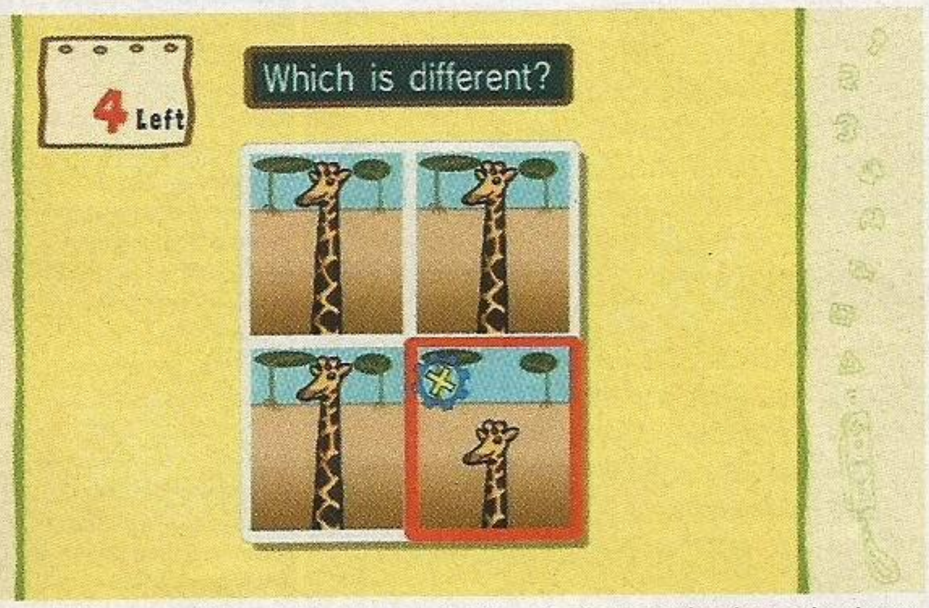
Big Brain Academy for Wii to pozycja zdecydowanie niskobudżetowa, a co za tym idzie sprzedawana w niższej cenie. Dzięki temu można się nad nią zastanowić. Wprawdzie nie macie co liczyć, że będziecie spędzać z grą kilka godzin dziennie, jednak jako przyjemna odskocznia powinna się sprawdzić. Do wyciągnięcia z biblioteczka raz na kilka dni. Tylko że nie każdy może sobie na takie zakupy pozwolić. W sumie lepiej dołożyć kilkadziesiąt złotych i zainwestować w obszerniejszą produkcję. ■■

OCENA 6.5/10
CIEKAWOSTKA DLA AMBITNYCH

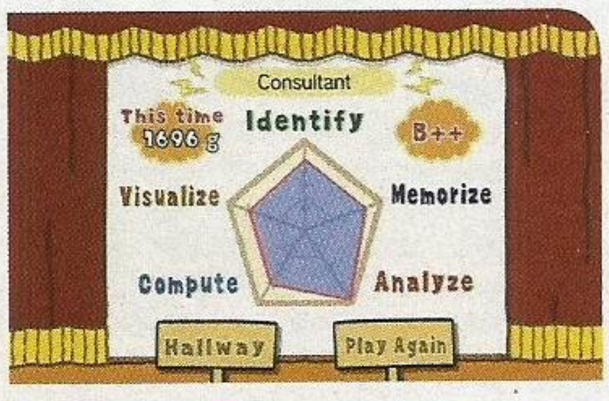
Pan Głośniczek

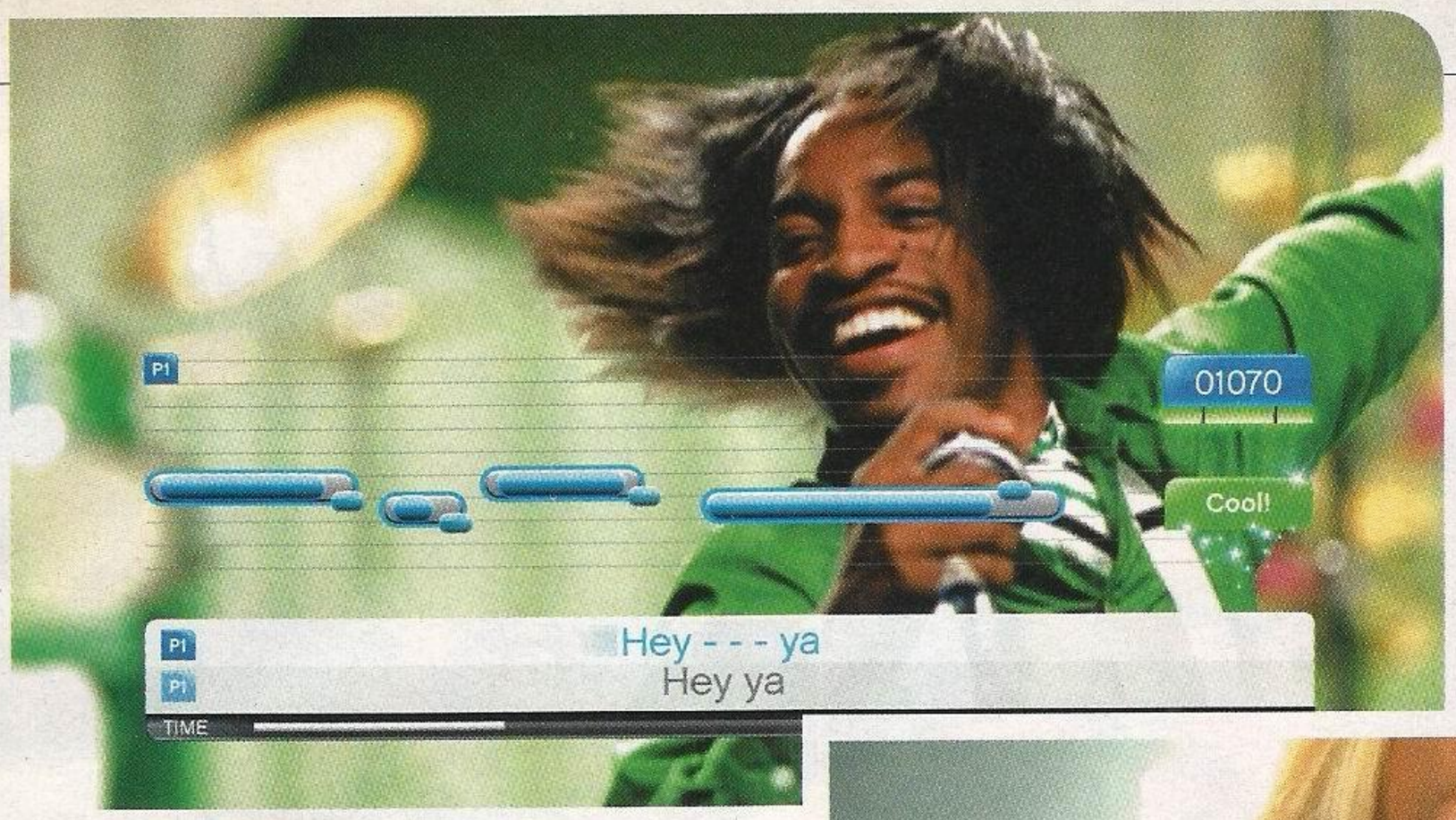


Niby wszyscy wiedzą, że wiilot jest wyposażony w głośniczek, jednak mało który developer potrafi wykorzystać go w jakiś ciekawy sposób. W sumie do dziś w tej dziedzinie rządzi Zelda: Twilight Princess, przeniesiona przecież z GameCube'a. Big Brain Academy króla nie detronizuje, ale stara się sensownie korzystać z tej możliwość. Dzięki temu to właśnie z pilota dochodzą do gracza wszelkie wskazówki i komentarze od jego „osobistego trenera". Żadna rewelacja, ale przyjemny bajerek na pewno.



■ Za sporą zaletę uważam sterowanie. W sumie nie ma w nim nic rewolucyjnego i prawie się o nim nie myśli, ale... to jest właśnie w nim najlepsze!





■ Nawigacja jest prosta i intuicyjna, dzięki schludnemu i naprawdę pomysłowo zrealizowanemu interfejsowi. Bardzo estetycznie i nowocześnie to wszystko wygląda.

SINGSTAR

txt: qsh

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Sony
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Wystarczające na lata sieciowe szaleństwo, perspektywa masy piosenek do ściągnięcia.
ZŁE: Jak zawsze to samo: ból gardła i sąsiedzi.
BRZYDKIE: Brutalne puszczenie znajomym ich śpiewu.

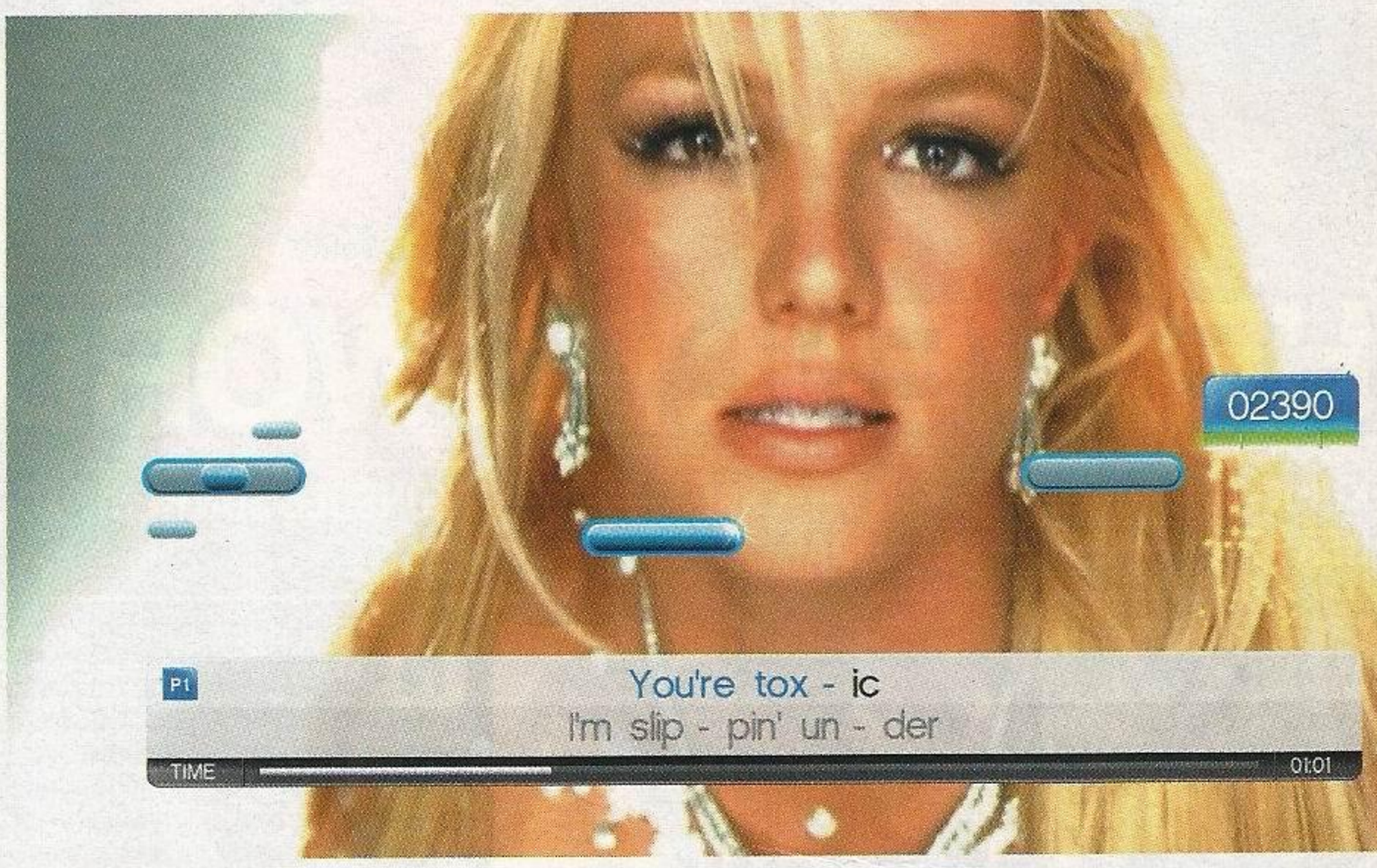
GULASH: Generalnie zgadzam się z qshem w większości przedstawionych tu zalet i sam lubię poryczeć na imprezach do mikrofonu. Jednak z prawdziwym rozczarowaniem przyjąłem fakt, iż większość teledysków nie jest w wysokiej rozdzielczości (co prawda może tłumaczy to fakt, że pochodzą sprzed kilku lat i były nagrywane kamerami miniDV, a nie filmowymi) i mam nadzieję, że nowsze kawałki w SingStore będą już w HD. No i druga kwestia – SingStore na razie nie działa z Polski. W tym roku ma to się zmienić. Zajrzymy tam wtedy i jeszcze raz przyjrzymy się SingStarowi nowej generacji.

DARCIE MORDY NASTĘPNEJ GENERACJI

Gdy po raz pierwszy zobaczyłem SingStara, zrozumiałem kilka rzeczy. Przede wszystkim dotarło do mnie, jak głęboko w ludzkich genach zakorzeniona jest chęć rytmicznego i w miarę sensownego wydawania odgłosów, zwana również śpiewem. Przez tysiące lat nasz gatunek rozwijał tę dziedzinę kultury, by dziś faktycznie muzyka stanowiła jeden z filarów życia niemal każdego z nas. Dość jednak ze wzniosłymi słowami. SingStar okazał się gigantycznym sukcesem, dowodem na to, że przy konsoli bawić może się absolutnie każdy, kto odważy się chwycić za mikrofon.

→| ODWAGA OBYWATELSKA

Żeby w prosty i jasny sposób powiedzieć, na czym polega fenomen karaoke na PlayStation, trzeba przytoczyć wcale nie tak egzotyczną sytuację, jaką jest domowa imprezka. Zaproszeni znajomi prawdopodobnie zareagują pomrukiem dezaprobaty na widok włączania konsoli. Jednak wszelkie przejawy niezadowolenia szybko winny zniknąć, gdy na ekranie telewizora pojawi się jakoby odbicie tego, co ma miejsce w pomieszczeniu. Wystylizowani młodzianie i wypudrowane modelki stają przed ekranem, wydelegowana para chwyta w ręce mikrofony (zgodnie z duchem postępu – bezprzewodowe, w sprzedaży jeszcze nie wiadomo jak i kiedy, ale na pewno), a reszta nie może wręcz wysiedzieć, ponieważ z głośników wydobywa się jakiś chwytliwy kawałek. Nie chcąc być gorszymi, znajomi zgodzą się wydelegować na ochotnika tych, którym klimat spotkania procentowo najbardziej się udzielił, ale czasami to gospodarz musi zainicjować muzyczną orgię śpiewając z kimś najbardziej rozpoznawalny kawałek. Sęk w tym, by piosenek nie zabrakło i by sąsiedzi byli bardzo wyrozumiali. Sony mogło poradzić coś na tą pierwszą niedogodność wydając co jakiś czas kolejne zestawy na płytach. 30 nagrań to przyzwoita ilość, trzeba jednak wziąć pod uwagę, że nie wszystkie się zna, szczególnie, iż jak na razie na nasz rynek trafiła tylko jedna odsłona dedykowana polskiej muzie. PlayStation 3 zrywa jeszcze z jedną, przemilczaną kwestią. Koniec z podmianą płyt oraz wyśpiewaniem ulubionych pieśni zbyt szybko. Teraz wystarczy wejść z poziomu gry do SingStore, żeby kupić (no niestety, prawa rynku) i ściągnąć kawałki, które ma się ochotę wykonać. Usługa zadziała w Polsce pod koniec roku. Spokojnie można używać też majkrofonów z odsłon na PS2.



→| INTERNETOWY EKSHIBICJONIZM

Kupując w sklepie płytę z programem (toć to już nie jest gra za bardzo, nie?) dostaniemy zestaw trzydziestu teledysków – piosenek bardzo znanych i kilku takich, o których nikt w redakcji nie słyszał. Pełna lista łypie na zainteresowanych z ramki nieopodal, więc rozpisywanie się o nich byłoby marnotrawieniem miejsca. Każdy z pewnością przeglądając ją chociaż kilka razy powiedział „znam to". Tak samo było i ze mną, gdy szukałem czegoś na rozgrzanie strun głosowych. Padło na R.E.M. i ich najbardziej znany utwór o utracie religii. Teledysk, jako że dość leciwy, nie był nagrany w HD, ale też jego jakość nie wywołała wymiotów. Jak się okazało, wciąż nie jest istotne, czy śpiewamy dokładnie to, co śpiewa wokalista na telewizorze. Ważne, by rytm i wysokość głosu pasowały. Tym właśnie nabijamy punkty. Trzy poziomy trudności dają szansę zabawić się każdemu, a punkty teraz nabijane są co do jednego, w sensie można ich mieć na przykład 8923. Wcześniej zaokrąglano tę wartość, ale teraz, gdy zewsząd straszą tablice wyników, takie rozwiązanie jest zrozumiałe.

■ SingStar Online to serwis zbliżony do Youtube – można wrzucać własne nagrania, a także oglądać i oceniać innych graczy. „Idol bez cenzury"...

W sieci będzie można znaleźć wszystko. Już niebawem zaroi się ona dokonaniami domorosłych popgwiazd. Na serwery można wysyłać wideo nagrane nowym eyetoy'em, czyli PlayStation Eye, oceniać performance śmiałków, polecać materiały znajomym i polewać z co większych świrów. Zapowiedziano konkursy i masę innych atrakcji. Jestem pewien, że wokół tej pozycji rozwinie się liczna społeczność, kolorowa i rozśpiewana.

→| ALTY, SOPRANY

SingStar wylądował na PS3 i bardzo się cieszę mogąc szczerze napisać, iż lądowanie zakończyło się efektownym telemarkiem. Nowi w temacie znajdą w menu sumiennie przygotowaną pomoc objaśniającą wszelkie systemy i reguły. Można też zmienić motyw na ekranie głównym – animowane tapety wyglądają okazale w HD. Wszystko dogrywa się w mgnieniu oka, a dostępne w sieci przepotężne zasoby z tysiącami nagrań z różnych gatunków i lat sprawią, że faktycznie przybył król domowych imprez. Moim zdaniem z tą marką nie poradzi sobie nawet wyczekiwany w redakcji Rock Band. Jasne, będzie genialny, ale Gwieździe Śpiewu nie podskoczy. ■■

OCENA 9.0/10

NAWET PES I TWOJA STARA NIE ZASTĄPIĄ CI SINGSTARA

Tracklista PS3

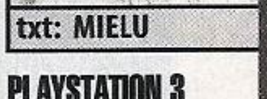
Blink 182 – *All The Small Things*
Blur – *Coffee & TV*
Britney Spears – *Toxic*
Coldplay – *Fix You*
Gorillaz – *Feel Good Inc.*
Gwen Stefani – *Cool*
Junior Senior – *Move Your Feet*
Macy Gray – *I Try*
Musical Youth – *Pass The Dutchie*
Ne-Yo – *So Sick*
Orson – *No Tomorrow*
OutKast – *Hey Ya*
Primal Scream – *Movin' On Up*
Pussycat Dolls – *Beep*
Radiohead – *No Surprises*
Razorlight – *America*
REM – *Losing My Religion*
Robbie Williams and Nicole Kidman – *Something Stupid*
Scissor Sisters – *I Don't Feel Like Dancing*
Supergrass – *Alright*
The Automatic – *Monster*
The Cardigans – *Lovefool*
The Fratellis – *Chelsea Dagger*
The Killers – *Mr Brightside*
The Stone Roses – *She Bangs The Drums*
The Zutons – *Valerie*
Twisted Sister – *We're Not Gonna Take It*
U2 – *Beautiful Day*
Weezer – *Buddy Holly*
Wolfmother – *Love Train*

■ Niebawem możliwe będzie ściąganie (oczywiście płatne) całych pakietów piosenek, a możliwe również, że i pełnych albumów niektórych wykonawców. Przez najbliższy rok ma pojawić się kilka tysięcy utworów. To powalająca wręcz ilość.

HEAVENLY SWORD

KUPIĆ DLA TEJ GRY PS3 TO PRZESADA, ALE MIEĆ KONSOLĘ SONY I NIE ZDOBYĆ HEAVENLY SWORD TO SKANDAL

■ Bękarty diabła, czyli zła ekipa zaufanych komandosów Bohana męczy Shena. Wszystkie scenki są zrealizowane na niespotykanym dotąd poziomie, to prawdziwa rewolucja pośród gier video.



txt: MIELU

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Ninja Theory
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: Fabuła, postacie, przerywniki, zróżnicowanie rozgrywki, system walki, grafika, muzyka, lektorzy.
ZŁE: Dla wymiataczy będzie za prosta. Problemy z przenikaniem, detekcją kolizji.
BRZYDKIE: Animacja poniżej trzydziestu klatek?

GULASH: Wspaniała i prześliczna gra, choć jednak bardziej widowiskowa, niż techniczna. Ja bym dał jeszcze koderom tak ze trzy miesiące na zoptymalizowanie płynności. Warto kupić.

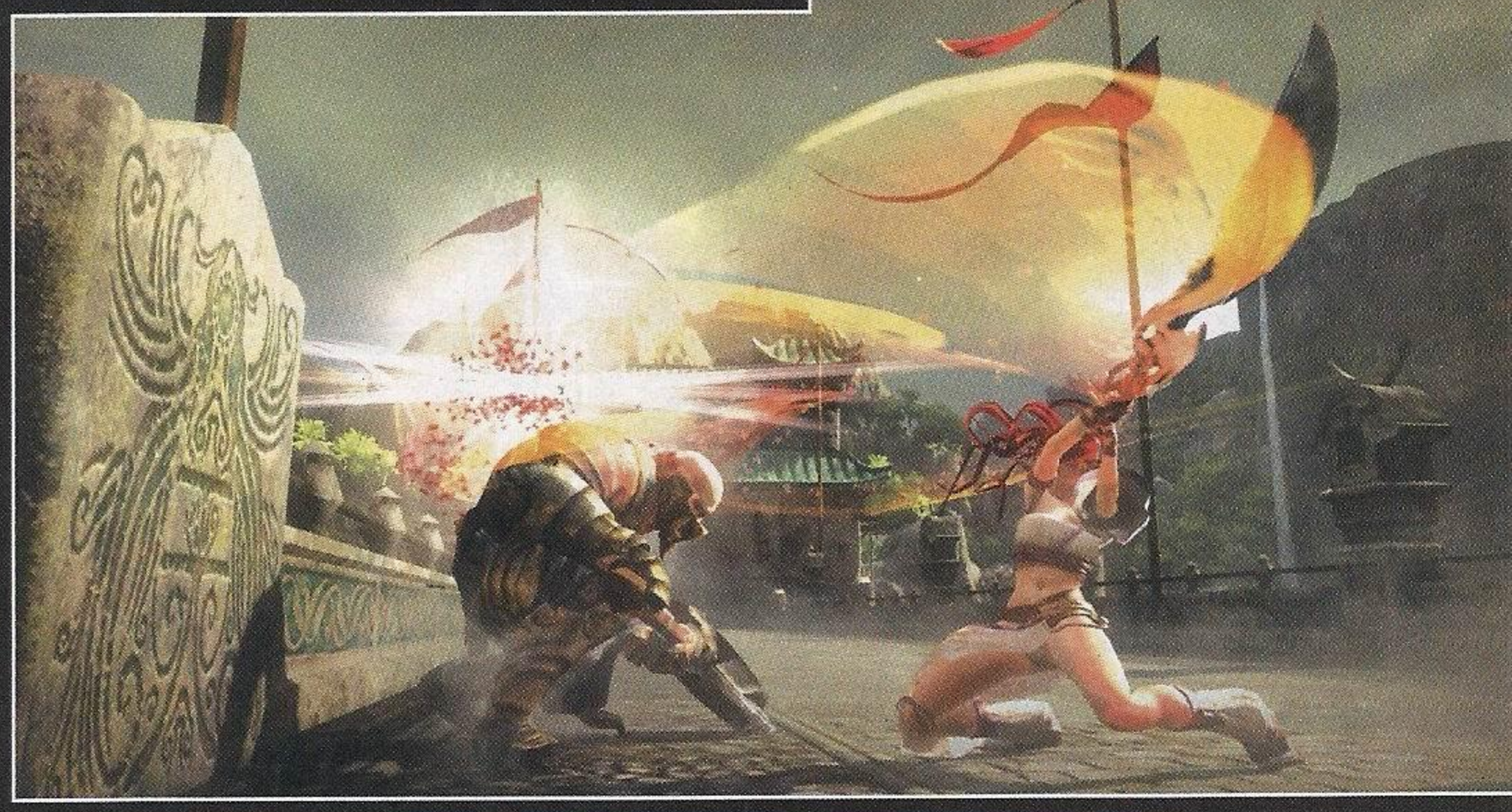
Nie musicie lubić slasherów, żeby chcieć jako Nariko zarzynać kolejne zastępy żołnierzy armii króla Bohana. Szczerze mówiąc nawet nie musicie lubić grać, żeby oszaleć na punkcie Niebiańskiego Miecza. Sony i Ninja Theory nieźle sobie to zaplanowali, przygotowując tytuł nie za trudny, nie za długi i nawet nie męczący schematami. Może nie ma w nim wielu elementów platformowych, ale wystarczyło wprowadzić drugą postać, dodać strzelanie z kuszy, czy bazooki i dorzucić momenty, gdy Nariko nie walczy magicznym orężem, a zwykłym mieczem, by wystarczająco urozmaicić zabawę i nie pozwolić graczowi się nudzić. Zresztą, nawet jak ktoś mimo wszystko zacznie ziewać, to i tak nie zrezygnuje z zabawy, bo już po ujrzeniu pierwszej scenki przerywnikowej zrobi wszystko, by zobaczyć pozostałe. Jedyne w swoim rodzaju, pokazujące całemu światu geniusz Andy'ego Serkisa i potęgę specjalistów od efektów specjalnych ze studia WETA.

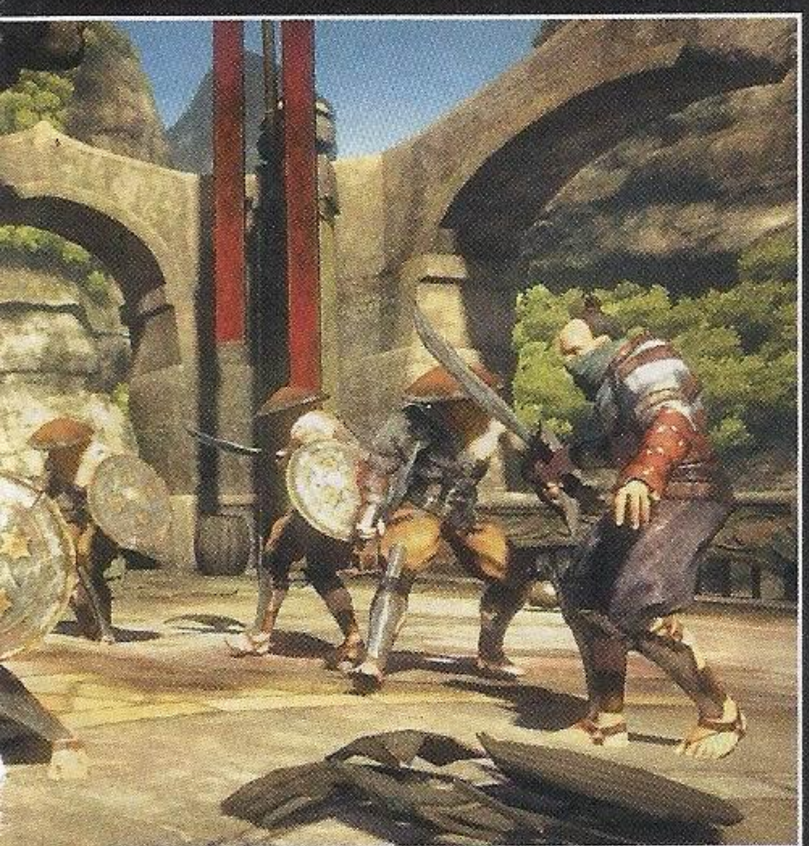
→I CO ZA DUŻO, TO NIEZDROWO

Głupia sprawa, ale muszę przyznać, że sam siebie zaskoczyłem tym wstępem. Spędziłem z Heavenly Sword bardzo dużo czasu, grałem niemal od czerwca – czy to w krótkie demko, długą betę, pokazującą cały drugi epizod, czy wreszcie w aż dwie wersje review, a więc przeznaczone do recenzji. Zdążyłem się nacieszyć, ale też i przyzwyczaić do pięknej oprawy, systemu walki i pewnych rozwiązań, na tyle, że gdy dziś patrzę na wielką, być może ostatnią (nie zdradzę) przygodę Nariko, nie pieję z zachwytu. Dlatego spodziewałem się, że jak już zacznę pisać, to nie zdołam wykrzesać z siebie entuzjazmu, a mimo wszystko napisałem chyba najbardziej pozytywny wstęp, jaki można sobie wyobrazić. Nie mogłem szczerze mówiąc zrobić niczego innego, bo chociaż znam Heavenly Sword niemal na wylot, to prawie cała reszta grającego świata dopiero położy na nim swoje dłonie. I wierzcie lub nie, ale będzie miała czym się zachwycić. Pewnie niektórym spodoba się tak bardzo, jak redaktorom jednego z zachodnich magazynów, którzy (jeśli wierzyć internetowym plotkom) wystawili grze maksymalną ocenę. Oczywiście, Niebiański Miecz jest wspaniałym tytułem, który zamyka usta niedowiarkom oraz przeciwnikom PlayStation 3 i Sony w ogóle, ale nie oszukujmy się – to nie jest gra bez wad i niestety nie są to wyłącznie drobnostki, na które można przymknąć oko. Jej

■ Znów Sixaxis w akcji. Wyrzuć przeciwnika w powietrze trójkątem w range stance i potrząśnij padem, a Nariko wyskoczy za ofiarą i w locie będzie mogła zmasakrować ją combosem.

■ Lista ciosów i combosów pomoże Wam, gdy nie będziecie już sobie radzić. Dowiedzie się na przykład o atakach, które przebijają blok największych twardzieli. Ale pamiętajcie, że prawdziwy ninja nie korzysta z niczyjej pomocy, więc później będziecie musieli jakoś żyć, gdy przylgnie do Was ksywka „lamus", znajomi będą wytykać Was palcami, a żadna laska nie zechce się z Wami umówić na lody.





■ Nariko wyłapała mocny cios, którego siła odrzuciła ją na kilka metrów? Gdy tylko znajdzie się w powietrzu potrząśnij padem, a dziewczyna wypuści łańcuch, złapie się przeciwnika i natychmiast powróci na ziemię gotowa do walki.

autorzy wykazali się nie tyle najwyższej klasy umiejętnościami, ile sprytem i wielką inteligencją, za co zarobili u nas na tak zwany dozgonny szacun...

→| DAR OD NIEBIOS

Na pierwszy plan wysuwają się bohaterowie dramatu. Główną postacią jest Nariko; czerwonowłosa, skąpo odziana piękność o azjatyckich rysach przyszła na świat dwadzieścia trzy lata przed wydarzeniami przedstawionymi w grze. Problem polega na tym, że według przepowiedni urodzić się miał chłopiec będący wcieleniem boskiego wojownika wieki temu zesłanego z niebios, by obronić ludzkość przed złym tyranem. Dobro zwyciężyło dzięki mocy Niebiańskiego Miecza, zbawiciel opuścił Ziemię, ale oręż pozostał, stając się szybko najbardziej pożądanym przedmiotem na świecie. Każdy, kto się nim posługiwał, zyskiwał władzę, bo nikt takiego wojownika nie był w stanie pokonać. Mimo to tysiące śmiałków próbowało zdobyć Miecz, w czym nie przeszkadzał fakt, że po kilku dniach wysysał on całą energię życiową ze swojego właściciela.

W końcu pojawili się przodkowie Nariko, którzy zdecydowali się schować boską broń i chronić ją przed wpadnięciem w niepowołane ręce, za co zmęczeni walkami ludzie bardzo byli im wdzięczni. W końcu zapanował pokój i trwał do czasu, gdy pojawił się król Bohan, władca nie wiadomo czego, bo autorzy nie zdecydowali się wyjaśnić tej kwestii, tak jak nie wiadomo, gdzie i kiedy toczy się akcja gry. Powiedziano tylko, że Bohan za młodu pobierał nauki u wodza klanu, ojca Nariko (swoją drogą pozycja Shena, bo tak ów gość ma na imię, jest chyba jedynym powodem, dla którego dziewczyna nie została zabita jako dziecko, skoro cały lud uznał ją za przekleństwo i zwiastun najgorszego), ale chyba miał głęboko morały siwobrodego mistrza, bo zdecydował się kroczyć ciemną stroną mocy i święcie wierząc w swoją boskość zapragnął posiąść Miecz na własność.

→| GRA TO CZY FILM?

W rolę Bohana wcielił się Andy Serkis, znany z ról Golluma i King Konga, a więc najlepszy na świecie aktor motion-capture (w skrócie – mocap). Efekt jest taki, że w Heavenly Sword momentami gra się po to, żeby tylko znów ujrzeć szalonego tyrana. Mimika twarzy Bohana jest czymś do tej pory niespotykanym w grach video, czy to śmiech, przerażenie, lub złość, wszystko wygląda tak niesamowicie naturalnie, że Wasi bliscy zamiast marudzić o szkodliwych skutkach grania, przysiądą z Wami przed telewizorem i będą patrzyć zszokowani.

O samym Bohanie można wiele napisać, ale przecież są jeszcze inne postacie, które wcale dużo gorzej nie wypadają. Nie każdy może pochwalić się mimiką twarzy, jak Serkis, no i nie wszyscy pojawiają się w grze na tyle często, żeby trzeba było oddawać każdy włosek, czy zmarszczkę, jak to ma miejsce w przypadku szalonego króla, ale na pewno nie da się powiedzieć, że ktoś wygląda słabo. Zakochacie się w pięknym uśmiechu Nariko, urzekną Was śmieszne minki Kai, ale i tak najbardziej przypadnie Wam do gustu starszy już, ale totalnie stuknięty Flying Fox, jeden z generałów armii Bohana. Koleżka zachowuje się jakby brakowało mu co najmniej kilku klepek, bawi się ze swoimi ofiarami dając im kilka sekund na ucieczkę, po czym rusza w pogoń. Prawdziwy świr, o którym wcale nie trzeba wiedzieć skąd się wziął i jakie były jego losy zanim stał się generałem. Przyjemność czerpie się z podziwiania, jak bardzo grający go aktor wczuł się w rolę.

→| ZDERZENIE ŚWIATÓW

Napisałem już wiele, a jeszcze nie wspomniałem nic o systemie walki, tylko rozwodzę się nad aktorami, mocapem i Serkisem. Można dojść do wniosku, że scenki przerywnikowe są najważniejszym punktem Heavenly Sword, ale nie jest to prawdą. Po prostu zachwycam się, bo do tej pory nikt nie odważył się nagrywać i przenosić do wirtualnego świata scen z udziałem kilku aktorów grających jednocześnie, a poza tym mamy do czynienia

SIXAXIS W GRZE

Niepotrzebnie przy okazji zapowiedzi psioczyłem na rzucanie przedmiotami i sterowanie ich lotem za pomocą ruchów pada. Pełna wersja gry pokazała, że jest to przyjemna i niezwykle prosta zabawa, jeśli tylko pamięta się, by za mocno nie szarpać. Delikatne ruchy stanowią klucz do sukcesu i pozwalają łatwiej trafić do celu, o czym każdy zarówno dorosły, jak i dopiero dorastający facet powinien pamiętać.
Skoro mowa o rzucaniu, musicie wiedzieć, że miotanie ciałami pokonanych, ich bronią, lub na przykład zwiniętym ze stołu kurczakiem, bardzo ułatwia zabawę, bo nawet najtwardszy, najlepiej blokujący przeciwnik przewróci się, gdy tylko zostanie czymś trafiony. Wtedy wystarczy już tylko nieszczęśnika dobić i po kłopocie. Ta wiedza przydaje się podczas zabawy na wyższym poziomie trudności (Hell mode), który odblokowuje się po ukończeniu gry. Przeciwnicy chętniej atakują, stosują dłuższe combosy, więc łatwiej się odkryć i zarobić kilka mocnych strzałów. Nauka rzucania (nawet bez sterowania lotem) jest zatem wskazana.

■ Nie ma szans, generał Flying Fox musi wejść do Top 10 najbardziej pokręconych postaci, jakie kiedykolwiek pojawiły się w grach video. Stary świr ma niesamowite poczucie humoru i jeszcze nie wiecie, ale bardzo chcecie go poznać.

SZYBKI JAK BŁYSKAWICA

Jedyny element gry, który zawodzi, to Quick Time Eventy, czyli momenty, gdy trzeba wcisnąć odpowiedni przycisk, zgodnie z instrukcją pojawiającą się na ekranie. Akcje te są bardzo krótkie i często przychodzi oglądać, jak Nariko skacze, lata, fika, biega dookoła, a w tym czasie gracz angażowany jest do naciskania zaledwie raz.
Nie mogłem przeżyć, że podczas bratobójczej walki, do której Nariko w pewnym momencie zostaje zmuszona, QTE okazały się być zbyt proste. Dziewczyna nie chcąc zabić członków swojego klanu zdecydowała się ich ogłuszyć. Trzeba było zrobić standardowy przechwyt trójkątem, a następnie wcisnąć przycisk według tego, co pojawia się na ekranie. Całość prezentuje się bardzo filmowo, jest świetnym patentem rodem z najlepszych filmów akcji (sprawdźcie motyw z łamaniem kilkunastu przeciwników pod koniec „Tom Yum Goong" z Tonym Jaa w roli głównej) i aż by się chciało jak w Shenmue wstukać kilka długich, trudnych kombinacji. Niestety, dusi się dwa przyciski maksymalnie, co pozostawia spory niedosyt.

z zupełnie nową jakością. Efekty prac Serkisa i WETA miażdżą konkurencję pokazując światu, że nadszedł już czas, by świat filmu połączyć z grami. Aktorzy doskonale wczuli się w swoje role, na przykład Andy specjalnie na potrzeby gry studiował biografie największych tyranów wszech czasów, dzięki czemu Bohan wydaje się naprawdę wierzyć w swoje chore wizje.

Najlepsze jest to, że nagrano tych filmików sporo, ale tylko kilka można określić mianem długich. Nieustannie przeplatają się z samą grą wprowadzając ożywienie, nie pozwalając graczowi się znudzić. Dokładnie taką samą rolę pełni zabawa jako młodziutka, żyjąca trochę we własnym świecie Kai. Dziewczynka nie potrafi walczyć, więc jej rola sprowadza się do uciekania przed ciosami, wyślizgiwania się z rąk żołnierzom, którym udało się podejść zbyt blisko, przeskakiwania nad beczkami, stołkami i innymi przeszkodami stanowiącymi dla armii Bohana zapory nie do przejścia, oraz na strzelaniu z kuszy.

→I NUDA? A CO TO TAKIEGO?

Gdyby próbować liczyć jak często strzela się czy to z kuszy, bazooki albo działa, uzbierałby się pewnie cały jeden rozdział, a w sumie jest ich tylko sześć. Jeszcze jeden przeznaczono dla Nariko walczącej zwykłym mieczem, a na kolejny zebrałyby się walki z bossami. Wychodzi na to, że mniej więcej zaledwie połowa gry to walka Niebiańskim Mieczem, a więc wcale nie tak dużo, jak można było się spodziewać. Oczywiście wszystkie wspomniane fragmenty gry plus filmiki wzajemnie się nieustannie przeplatają, a jako, że gra sama w sobie długa nie jest, nawet nie zauważa się, kiedy mija te dziesięć godzin potrzebne na jej ukończenie. Albo mniej, jeśli szybko załapiecie jak się bawić, by wygrywać.

O systemie walki już kilka razy pisaliśmy i nie chciałbym się zbytnio nad nim rozwodzić, ale krótko przypomnę, że magiczny oręż ma trzy formy – dwuręcznego ciężkiego miecza (należy nacisnąć i przytrzymać R1, przy przejść w tak zwaną power stance); dwóch mniejszych ostrzy, które albo trzyma się w rękach (pozycja wyjściowa, speed stance), albo zawiesza na łańcuchach (range stance – wdusić i trzymać L1) upodabniając je do Ostrzy Chaosu, jakimi Kratos posługuje się w God of War. System ten jest bardzo prosty i opanowuje się go w kilkanaście sekund, co pozwala skupić się na walce z przeciwnikami, a nie ze skomplikowanym sterowaniem.

→I KOLORY WOJNY

Pomijając krótkie zderzenie z całą armią Bohana przez całą grę walczy się na niewielkich arenach, chociaż samo miejsce akcji wydaje się być ogromne, a widoczność po horyzont każe paść na kolana i bić pokłony przed umiejętnościami ekipy Ninja Theory. Piękna heroina wpada na niewielkie grupki przeciwników i szybko robi z nimi porządek, by przejść do następnej zbieraniny cieniasów i po drodze zaliczyć checkpoint.

Walki nie są przesadnie wymagające, dzięki niskiemu poziomowi trudności i pasywnej postawie sterowanych przez konsolę postaci. Słabsi żołnierze wstrzymują się z atakami, chodząc tylko wokół Nariko i czając się na moment, kiedy ona sama zaatakuje, odsłaniając się na ciosy. Nic, że oznacza to najczęściej śmierć kilku z nich zanim zdążą cokolwiek zrobić.

Co innego silniejsi lub szybsi wojownicy, jak ninjaski opierające się nawet przechwytom i kontrom. Atakują combosami z różnych stron, raz słabiej, raz mocniej, więc na nic zdaje się poleganie na automatycznym bloku. To samo dotyczy gości wymiatających toporami spotykanych w grupach ze słabeuszami – Nariko pozostawiona samej sobie, a więc w speed stance, zasłoni się przed każdym normalnym atakiem, ale już mocniejszy mocno ją sponiewiera. Łatwo poznać jak silny będzie cios, bo wokół atakującego pojawia się kolorowa poświata. Niebieska, to zwykłe uderzenie, żółta oznacza atak możliwy do zablokowania tylko w power stance, a czerwona sygnalizuje niebezpieczeństwo – taki cios przebije każdą gardę, więc nie pozostaje nic innego, jak uciekać.

→I ZABÓJCZA PIĘKNOŚĆ

Sygnalizowanie, kiedy i jak mocno przeciwnik uderzy bardzo ułatwia zabawę, pozwalając na błyskawiczną reakcję. Słabe ataki najczęściej nie tyle się blokuje, co przechwytuje. Wciśnięcie trójkąta w dobrym momencie sprawia, że Nariko efektownie ciska oponentem na glebę otwierając w ten sposób drogę do szybkiego wykończenia go poprzez wbicie mu ostrzy w brzuch. Lepsze wyczucie momentu wduszenia przycisku owocuje natychmiastowym zabiciem ofiary w niezwykle widowiskowy sposób. Na przykład poprzez sprowadzenie jej na glebę szybkim przerzutem i skręcenie karku.

Samo dobicie leżącego jest teoretycznie proste, bo wystarczy stanąć obok i zaatakować, ale czasem bohaterka skupia się na innym wrogu pozwalając powalonemu się podnieść. Z drugiej strony zdarza się, że miecz wbija się w nogi, albo obok leżącego, a konsola i tak zalicza dobicie, co świadczy o błędach w detekcji kolizji. Nie ustrzeżono się zatapiania postaci w ścianach, tak jak nie poprawiono włosów przechodzących przez Miecz i ramiona Nariko. Skoro zaś mowa o włosach, są dziwnie pozlepiane, trochę odbiegają od ogólnego wyglądu modelu postaci, ale za to fenomenalnie się ruszają i przede wszystkim rzucają cienie również na bohaterkę. W ogóle self-shadowing, depth of field, HDR lighting i inne efekty sprawiają, że gra wygląda fenomenalnie. Ostre tekstury podłoża, czy modeli postaci wymiatają, aliasing, czyli ząbkowanie jest niemal niewidoczne, a wspomniana już ogromna widoczność robi momentami kolosalne wrażenie. Jak pomyślicie inaczej, polecam odpalić jakieś

■ Zaludniający pole bitwy wojownicy są w większości marnymi statystami robiącymi tłum w scenie batalistycznej. A jeżeli kilku z nich zaatakuje, to zachowują się, jak w filmach kung-fu – grzecznie czekają na swoją kolej do zebrania wpiery.

■ Internet jest źródłem bardzo ciekawych, choć nie zawsze sprawdzonych informacji. Ostatnio na przykład okazało się, że samo audio, czyli dialogi, muzyka i efekty na płycie z Heavenly Sword zajmuje 10GB, między innymi dlatego, że nagrano aż cztery i pół tysiąca linii dialogów w jedenastu językach oraz trzy i pół godziny muzyki. Robi wrażenie, co?

■ Krew? W Heavenly Sword? Dobry dowcip. Ninjasi długo nie mogli się zdecydować, czy jucha w ogóle pojawi się w grze. Pojawia się, ale rzadko i nie bryzga na prawo i lewo. Nie ma czego żałować.

inne gry, a sami się przekonacie, jak ładny jest Heavenly Sword.

→I DRZAZGA W OKU, MIÓD DLA UCHA

Dwie sprawy jednak nie dają mi spokoju i żałuję bardzo, że nie zostały poprawione. Przede wszystkim wielkim problemem jest liczba klatek animacji co jakiś czas spadająca do nieprzyzwoitego poziomu. Nie wierzyłem w stałe 60 fpsów, ale liczyłem na to, że gra będzie płynnie śmigać. Niestety, tak się nie stało, a do tego dochodzą czasem problemy z v-synkiem.

Mam także drobne zastrzeżenia do zapętlonej animacji żołnierzy stojących trochę dalej od walczących i czekających na swoją kolej, by wskoczyć na arenę. Rozgrzewają się, klepią mieczami po podeszwach, podnoszą ręce do góry i w ułamku sekundy znów trzymają je nisko. Ciężko to od razu zauważyć, ale jak już rzuci się w oczy, to przeszkadza w podziwianiu piękna HS.

Natomiast to, że Nariko jest pięknie animowana, ale czasem jej ruchom brakuje kilka klatek, wynika moim zdaniem z prędkości zabawy – zmiana broni musi następować błyskawicznie, więc skupianie się na powolnym, długim ruchu byłoby pomysłem nietrafionym. Oczywiście ani bohaterka, ani tym bardziej jej przeciwnicy nie ruszają się na tyle różnych sposobów, co Nathan w prezentującym się jeszcze lepiej niż HS Uncharted: Drake's Fotrune, ale nie czepiałbym się specjalnie. Gra mimo swoich błędów jest śliczna, ale nie przepiękna i wcale nie jestem przekonany, czy Xbox 360 nie pociągnąłby takiej grafiki, ale to w tej chwili nie jest ważne. PS3 dostało bardzo ładny tytuł, na dodatek udźwiękowiony tak, że mało która inna gra może przyfikać. Metal Gear Solid do tej pory wymiatał, jeśli chodzi o pracę lektorów, ale ekipa pracująca przy Heavenly Sword pokazała klasę. Rewelacyjnie modulującego głos Andy'ego Serkisa przebiła grająca Nariko Anna Torv. Jej niski, mocny głos sprawił, że bohaterka wydaje się jeszcze twardsza. Dotrzymuje im kroku Shen, mówiąca z łagodnym angielskim akcentem Kai, skrzeczący Flying Fox i cała banda żołnierzy Bohana zagrana przez najprawdziwszych Brytoli. Efekt jest miażdżący, tak jak miażdżą odgłosy walki i muzyka nagrana przez dwie orkiestry symfoniczne, w tym moją ulubioną, praską.

TO DOSKONAŁY PRODUKT DLA SZEROKIEJ GRUPY ODBIORCÓW, PIĘKNY, A DO TEGO Z WCIĄGAJĄCĄ FABUŁĄ I ARCYCIEKAWYMI POSTACIAMI

→I WIELKA MAŁA ARMIA

Na deser pozostawiłem kwestię walk z armią Bohana. Istotnie przez ekran przewala się zatrważająca ilość sklonowanych żołnierzy, ale nie zgniatają Nariko. Pomimo ogromnej przewagi liczebnej, stają w kółku dookoła heroiny zamiast ją zmiażdżyć i nie dać miejsca do wyprowadzenia ataku. Mało tego, interesuje się nią tylko nieznaczna ich część, a cała reszta biega dookoła bez większego ładu i składu. Bohaterka ma za zadanie przedostać się przez nich i rozwalić katapulty, co jest banalnie proste – wystarczy się turlać i czasem kogoś zaatakować, żeby błyskawicznie napełnić do tej pory powoli ładujący się pasek specjału oraz wyprowadzić superatak, który zabije grupę najbliżej stojących wrogów. Nie mogę powiedzieć, że jestem bardzo zadowolony, ale niespecjalnie mam się do czego doczepić. Wygląda to nieźle, co chwila kilku leszczy wylatuje w powietrze po mocniejszym ciosie, albo z jeszcze innego powodu, o którym dowiecie się sami pod koniec gry.

→I POTĘGA UMYSŁU

Heavenly Sword nie jest najlepszym slasherem w historii, nie jest też najlepiej wykonaną ze wszystkich gier, jakie do tej pory się ukazały. Na pewno pokazuje potęgę PS3, ale obyło się bez cudów. Ninja Theory wykazali się przede wszystkim wielką mądrością tworząc grę bardzo różnorodną, przy której nie można się nudzić. Różnego rodzaju style zabawy (strzelanie, walka zwykłym mieczem, krojenie niebiańskim orężem) wymieszano z najpiękniejszymi i najlepiej zagranymi przerywnikami. System walki nie jest niewiadomo jak rozbudowany, nie ma miliarda różnych combosów, ani tysięcy animacji ruchów bohaterów. Poszczególne epizody są krótkie, a poziom trudności nie za wysoki.

To doskonały produkt dla szerokiej grupy odbiorców, piękny, a do tego z wciągającą fabułą i arcyciekawymi, niesamowitymi postaciami (chcemy zobaczyć grę z Flying Foxem w roli głównej!) oraz wspaniałą muzyką, której pozazdrościć mu mogą inne gry. Jest też bardzo filmowy, o czym poczytacie w ramce dotyczącej Quick Time Eventów. Przypomina to wszystko trochę Metal Gear Solid, prawda? Istotnie, nie zdziwiłbym się zbytnio, gdyby wyszło na jaw, że Ninjasi do spółki z Sony przyjrzeli się, co wpływa na sukces gry Kojimy, bo Heavenly Swordem pokazali jak się tworzy wspaniałe produkcje prostymi środkami, bez zaangażowania największych mózgów pokroju wymiataczy z Bungie. I co z tego, że nie dostarczyli drugiego God of War czy Ninja Gaiden? Nie musieli, ważne, że przy ich grze doskonale spędza się czas od początku do końca. Warto było wierzyć w ten tytuł i czekać na niego ponad dwa lata. ■■

OCENA 9.2/10

MIAŁ BYĆ HIT I JEST HIT!

BIONICLE HEROES

ZA MOICH CZASÓW Z LEGO BUDOWAŁO SIĘ MIASTA

txt: KAXI

PS2 | GCN | X360 | Wi

- Wydawca: Eidos
- Producent: TT Games
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■□□□□□□

DOBRE: Ładnie to nawet wygląda.
ZŁE: Całe sterowanie jest jakieś poronione.
BRZYDKIE: LEGO Bionicle.

GULASH: Sprawdza się jako gra dla najmłodszych, bo Bionicle to przecież cały kult wśród kilkuletnich smyków. Oczywiście nikt przy zdrowych zmysłach, kto ma choć te kilkanaście lat, nie będzie zgłębiał fascynującego świata Pitu Nui czy jak to tam się nazywa.

Był posterunek policji, straż pożarna, gmach telewizji i stacja benzynowa. Kto wtedy myślał o walkach jakichś roboto-potworów? Z ciekawości wpisałem hasło „Bionicle" w Wikipedii i dowiedziałem się przerażających rzeczy. LEGO wykreowało wokół tych zabawek cały świat, ze swoją historią czy mitologią, geografią, wydano książki i komiksy, nakręcono filmy! Kiedy przeczytałem, że „Barraki to potężni wojownicy, którzy tysiące lat temu zostali wygnani i skazani na wieczne życie w głębinach Pitu za bunt przeciwko Wielkiemu Duchowi, a ich jedynym ratunkiem jest Maska Życia i aby ją zdobyć są gotowi zniszczyć Mahri Nui", dałem sobie spokój. W końcu fabuła nie może być najważniejsza w prostej strzelance, jaką jest **Bionicle Heroes**.

Gracz wciela się oczywiście w jedną z tych... istot, a właściwie we wszystkie. A to dlatego, że po drodze zbiera maski, które pozwalają mu się morfować w innych „bohaterów". Każdy z nich ma inny typ strzału: jeden miota bomby, drugi razi prądem, trzeci wypuszcza jednocześnie trzy pociski. Tak się składa, że niektórzy nadają się do walki, jak Mielu na księdza, jednak i tak będziecie zmuszeni ich używać, a to za sprawą specjalnych umiejętności. Żeby wznieść jakąś budowlę bądź wspiąć się pod górę, należy wybrać odpowiednią maskę. Wraz z postępami w grze maski rozwijają swoje możliwości, co może komuś się wyda interesujące. Mnie nie.

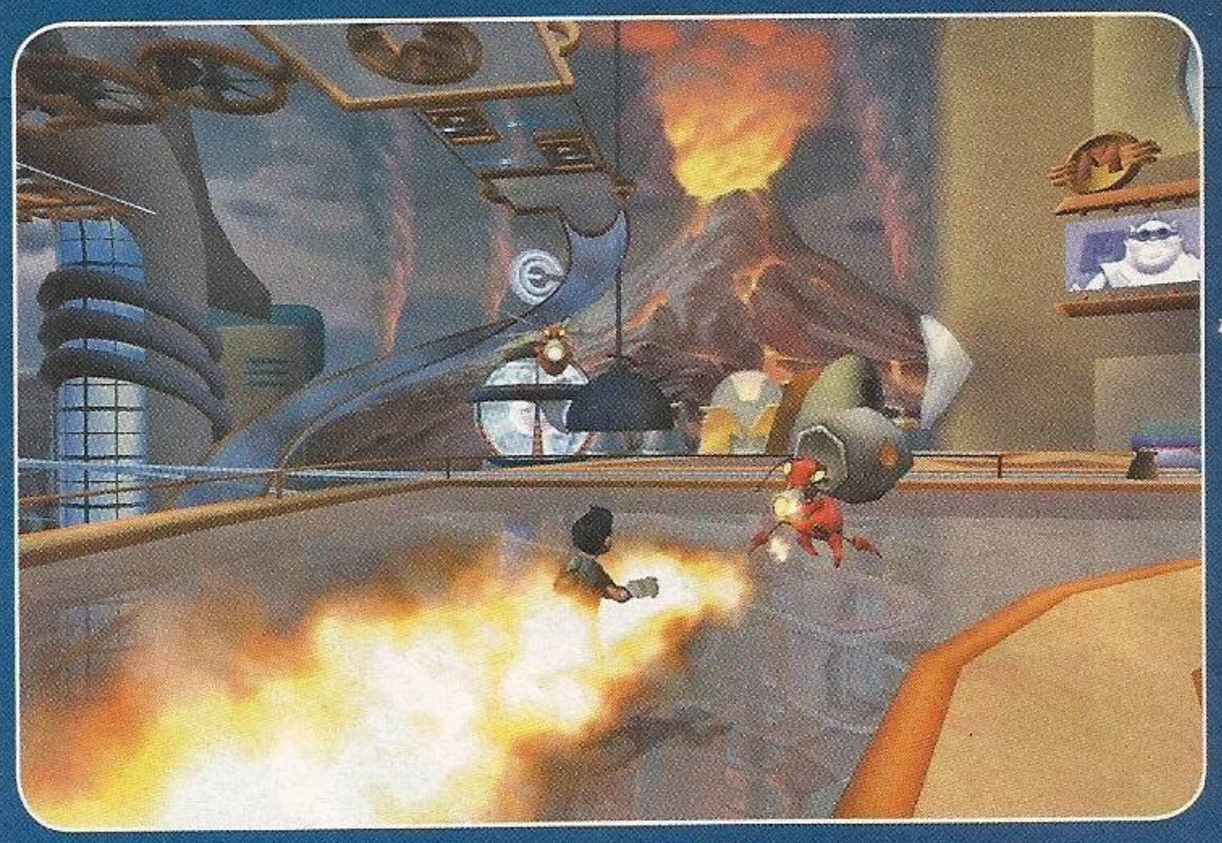
→| CAŁKIEM ŁADNA TA KUPA

Trzeba przyznać developerom, że nie są nowicjuszami i wysilili się na kilka ładnych efektów. Sporo tu rozbłysków, refleksów świetlnych i bluru, które skutecznie maskują raczej nieszczególne otoczenie i modele robotów, czy co to tam jest. Ale czego spodziewać się po klockach. Fajnie, że przynajmniej wszystko płynnie śmiga. Tylko co z tego, skoro nie ma za bardzo powodu, by w to grać. Już pomijam fakt, że parcie naprzód z rozgrzaną fuzją, zbieranie wypadających zewsząd klocuszków i od czasu do czasu rozwiązanie prostego puzzla, to żaden przełom. Problem leży w sterowaniu, którego w żaden sposób nie mogłem okiełznać. Niby porusza się lewą gałką, a celuje prawą, tylko że w praktyce bywało z tym różnie. Czasami trzymając prawy kierunek, obracałem się w lewo – dlaczego? Do dziś nie mam zielonego pojęcia. Pomaga autocelowanie oraz niski poziom trudności, nie zmienia to jednak faktu, że z padem się walczy. Warto przy okazji napisać, że zdecydowanie najgorsza jest wersja na Wii, bo tam to już z miejsca można zrezygnować, zamiast próbować trafić tam, gdzie się zamierzało.

Trochę się wyżyłem na tym nieszczęsnym BH, choć to nie jest jakaś straszna kaszana. No ale nie olśniewa aż tak, by przymknąć oko na zniechęcające sterowanie. Poza tym Bionicle są brzydkie i nie mogę ich strawić. A najlepiej bawiłem się, oglądając trailer z Lego Star Wars, które wrzucono na płytkę. I jak już kochacie klocki, to tamta gra jest o niebo lepsza. Nawet w okresie ogórkowym wychodzi zbyt dużo niezłych gier, by zatrzymać się przy **Bionicle Heroes**. ■■

OCENA 5.0/10

TAKIE TAM STRZELANIE DO KLOCKÓW



MEET THE ROBINSONS

FILM W KINIE, GRA NA KAŻDEJ PLATFORMIE, DOLARY W NIEJEDNEJ KIESZENI

txt: KAXI

PS2 | GCN | X360 | Wii

- Wydawca: Disney
- Producent: Avalanche
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Zapożyczenia z dobrych gier są dobre.
ZŁE: Ale jednak przydałoby się trochę inwencji.
BRZYDKIE: W sumie wszystko, ale bez przesady.

GULASH: Sympatyczna i udana platformówka, wbrew pozorom, nie tylko dla najmłodszych. Oczywiście ponad pewien standard się nie wybija, ale przecież nikt się tego po kolejnej grze na licencji nie spodziewał. Można spokojnie zabić przy niej nieco czasu.

Bolejny animowany przebój dla dzieciaków od Disneya to wymarzona (choć nie rzadka) okazja do zarobienia kilku milionów dolarów na grze. Dzieło Avalanche Software ma oczywiście licencję „Rodzinki Robinsonów", ale co ciekawe nie naśladuje ślepo wydarzeń filmu. Głównym bohaterem gry został Wilbur Robinson – młody chłopak, na dużym ekranie postać raczej poboczna. Zyskuje on dostęp do maszyny czasu, która jak łatwo zgadnąć umożliwia skoki po różnych epokach, co samo w sobie prowokuje serię przygód. Meet the Robinsons to pozycja z gatunku action-adventure. Producent wyszedł ze słusznego założenia, że jak kopiować, to od najlepszych, więc sterowanie ściągnięto niemal żywcem z Zeldy. Skoki postać wykonuje automatycznie, a przedmioty zostają przypisane do poszczególnych przycisków. Do tego dochodzi przycisk kontekstowy, który zależy od położenia bohatera w danej chwili. Sprawdza się to całkiem dobrze. Problem jest tylko z kamerą, którą wprawdzie możemy własnoręcznie kierować, jednak zbyt często zdarza się jej gdzieś uciekać. A ciągłe operowania prawą gałką na pewno nie pomaga w zabawie.

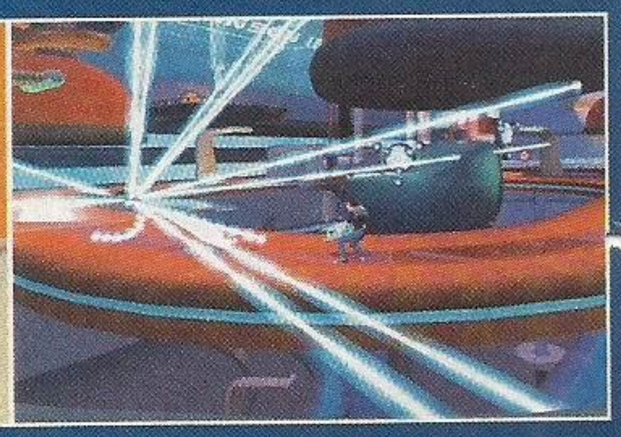
→| CAŁA SALA ŚPIEWA

Developerzy pożyczyli sobie nie tylko klawiszologię. Czy skanowanie obiektów w celu poznania ich przeznaczenia lub interakcji z nimi nie brzmi znajomo? Metroid Prime jak w mordę strzelił! Znalazło się nawet miejsce na bieganie w kulce a la Super Monkey Ball. I tak przez niemal całą grę. Można nawet się zabawić i na bieżąco wymieniać tytuł, w którym dany motyw już widzieliśmy. Czy to źle? Raczej nie. MtR jest przeznaczone zdecydowanie dla młodszych miłośników joypada, którzy w wymienione wcześniej pozycje raczej nie grali. Dlatego mogą oni być Robinsonami naprawdę zachwyceni. Zwłaszcza, że wszystkiego tu sporo: mini-gier, zbieractwa, skakania po platformach, prostych zagadek. Kilka potworków do rozwalenia również się znajdzie. Poza tym autorzy zrobili wszystko, by w żadnym momencie nie utknąć – w menu w każdej chwili młodzian może sprawdzić, co musi zrobić i gdzie się udać. Dodatkową zaletą jest humor, dostosowany oczywiście do wymagań potencjalnych odbiorców. Nie pogardzą oni też materiałami na temat filmu, ale na te muszą sobie zapracować postępami w grze.

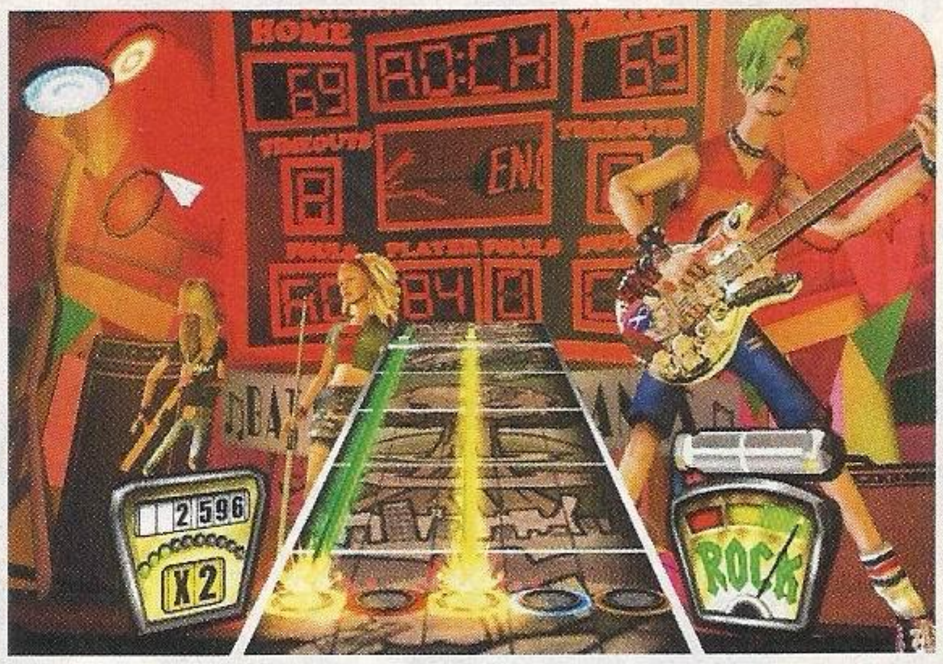
Meet the Robinsons cierpi na polu oprawy graficznej. Wprawdzie wszystkie śmiga płynniutko, a animacja głównego bohatera cieszy oczy, to jednak cała reszta prezentuje się biednie. Obiekty są proste, tekstury nieciekawe, a miejscówki nie grzeszą rozmiarami. Nad tym elementem zdecydowanie trzeba było jeszcze popracować. Ale widocznie uznano, że dzieciakom to nie będzie przeszkadzać. Może i racja. Panowie z Avalanche wywiązali się z zadania i dostarczyli solidną grę wzorowaną na filmie. A że brak tu oryginalnych pomysłów czy oszałamiającej grafiki? Starym wyjadaczom i recenzentom na pewno to przeszkadza, ale nie wydawcy, który liczy tylko pieniądze spływające na jego konto. ■■

OCENA 6.1/10

PORZĄDNA, SOLIDNA PLATFORMÓWKA NA LICENCJI



■ Z żalem donoszę, że w składzie gitarzystów w tej odsłonie gry zabrakło mojego idola, Larsa Umlauta. Obleśny grubas z wymalową gębą i kilka innych postaci znanych z GHII wyleciało, bo niby nie pasują do klimatu lat 80. Jest tak słabo, że grając w coopie, gdy jeden gracz wybierze Axla, drugiemu zostaje Śmierć albo ruda Judy, bo reszta to totalna porażka. Lars, wróć!



■ Jeśli nie przeszkadza Wam to, że część piosenek jest arcytrudna, a po ich pokonaniu odblokowują się bardzo łatwe kąski, co świadczy o złym wyważeniu stopnia trudności, to już prawie możecie grać w Rocks the 80s.

GUITAR HERO ROCKS THE 80's

txt: MIELU

W OCZEKIWANIU NA ROCK BAND

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Activision
- Producent: Harmonix
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Tryb kooperacji. Nieźle dobrane (i świetnie zagrane) piosenki, pasujące do klimatu gry.
ZŁE: Grafika już nie pierwszej młodości. Piosenki nie są aż tak znane, więc ciężko od razu dobrze się przy nich bawić.
BRZYDKIE: Źle wyważony poziom trudności.

GULASH: A Flock of Seagulls w grze video? Nie sądziłem, że dożyję takich czasów. Na dwie gitary to zabawa nie do przebicia. Choć GHII to i tak ubergra.

Harmonix po wielu latach współpracy rozstaje się z Activision, żegnając się jednocześnie na jakiś czas (kto wie, czy nie na zawsze) z posiadaczami PS2. Rock Band ukaże się tylko na konsole nowej generacji, a na pocieszenie najzdolniejsza ekipa na rynku gier muzycznych przygotowała jeszcze jedną odsłonę Guitar Hero na PS2. Miły gest, ale już po kilkunastu minutach zabawy z Rocks the 80s widać, że jest to tylko pakiet nowych piosenek, wnoszący niewiele do tematu, a na domiar złego odrobinę niedbale zrobiony. Chyba Harmonix nie mieli już ochoty po raz czwarty pracować przy tej samej grze, a może po prostu nie starczyło im czasu, żeby ją dopieścić. Na całe szczęście Guitar Hero jest jak SingStar – przez lata dostajemy ten sam tytuł, czasem lepszy, czasem gorszy, ale i tak doskonale się przy nim bawimy. Rocks the 80s, to czysty „fun", a przynajmniej do czasu, gdy przejdzie się na wyższy poziom trudności.

→I HORROCK

Nie próbuję nawet ściemniać, że jestem niewiadomo jakim wirtuozem gitary, ale poprzednie części były na tyle dobrze wyważone, żeby spokojnie opanować granie najpierw trzema, później czterema i na końcu pięcioma palcami. Teraz jednak, o ile bez najmniejszych problemów zaliczyłem poziom normal i dziewięć piosenek na hardzie, to przy dziesiątej musiałem skapitulować. Poprzednie kawałki nie były aż tak trudne i nie przygotowały mnie na tak morderczą solówkę. Jak się okazało, przebicie się przez niektóre piosenki wymaga opanowania tak zwanych hammer-onów i pull-offów, (o których kilka słów w ramce), co jest nie lada sztuką i dla wielu stanie się barierą nie do przeskoczenia.

Oczywiście nic nie zmieniło się w sposobie zabawy. Zgodnie z tym, co wyświetla się na ekranie należy przytrzymywać odpowiedniego koloru przyciski na gryfie gitary i jednocześnie uderzać długą „belkę" zastępującą struny. Jest to znacznie prostsze niż granie na prawdziwym wiośle, ale również wymaga nauki oraz odrobiny cierpliwości, bo gdy popełnia się za dużo błędów, piosenka urywa się i trzeba zabawę zaczynać od początku. Nie mogło zabraknąć mnożnika punktów oraz tak zwanej „star power", czyli mocy, dzięki której szybciej rośnie wskaźnik zadowolenia publiczności. Wskazówka na zielonym polu oznacza, że gramy bardzo dobrze, niemal bezbłędnie i nie ma obaw, że zostaniemy wygwizdani. Czerwone pole, to stan zagrożenia – mylimy się, publiczność nie ma ochoty nas słuchać, na scenę zaczynają lecieć butelki, rozlegają się gwizdy, a zabawa lada moment zakończy się porażką.

→I TYLKO ZŁOTE PRZEBOJE

Wszystko po staremu, wiadomo jak się bawić, więc czas przyjrzeć się, jakimi hitami uraczyła nas ekipa Harmonix. Są Scorpionsi z „No one like you", Dead Kennedys i ich „Police Truck", a Iron Maiden przyjechali z „Wratchild". Całkiem nieźle, ale czy nazwy White Lion, Oingo Boingo, czy Faster Pussycat cokolwiek Wam mówią? Trzeba naprawdę dobrze znać się na muzyce, albo siedzieć w klimatach rocka lat osiemdziesiątych i kojarzyć coś więcej, niż tylko największe hity z tamtego okresu, żeby zachwycić się listą utworów w nowej „Gitarce". Znacznie łatwiej bawić się przy Rancidzie, Nirvanie i Red Hotach, bo wszyscy kojarzą ich największe kawałki, ale przyznaję bez bicia, że chociaż nie znam większości z trzydziestu utworów, jakie trafiły do Rock the 80s, to bawiłem się przy nich doskonale. Wpadają w ucho, no i idealnie nadają się do tej gry, bo to konkretne gitarowe granie, a przecież właśnie o to chodziło. Nie ukrywam, że po pewnym czasie podśpiewywałem pod nosem w trakcie zabawy i nawet poszukałem na youtube oryginalnych wersji, bo jeśli jeszcze tego nie wiecie, w Guitar Hero wszystkie piosenki zostały nagrane oraz zaśpiewane na nowo przez muzyków zatrudnionych przez Harmonix. Oryginały trzeba sobie znaleźć w sieci samemu, choćby po to, żeby usłyszeć, iż niektóre covery zabrzmiały lepiej! Do ścieżki dźwiękowej absolutnie nie można się doczepić, w przeciwieństwie do umownej, ani trochę nie zmienionej grafiki, ale jak wiadomo nie ona gra tu pierwsze skrzypce, pardon, gitary.

→I IDOLI DWÓCH

Następną część gry zrobi już Neversoft i ma być ona znacznie łatwiejsza, ale nie chciałbym być w ich skórze – będą porównywani do Harmonix, no i znajdą się w cieniu Rock Banda, chociaż może to zmobilizuje ich do pracy i jakoś rozwiną tryb kooperacji. Tylko co jeszcze można wymyślić w tym temacie? Jedna osoba wymiata na basie, druga na gitarze prowadzącej albo rytmicznej (ale nie da się pojechać np. na dwa basy) i każdy dla siebie ustala poziom trudności. To dobry sposób na trenowanie trudniejszych piosenek, bo jak jeden gracz zawala, to drugi w tym czasie może wykonać swoją partię poprawnie, co polepszy nastroje publiczności.

Kooperacja jest przedsmakiem tego, co nas czeka w Rock Bandzie i daje dużo satysfakcji, tyle, że to również nie jest żadna nowość, bo była już w poprzedniej części. Jeśli więc zaczynacie swoją przygodę z Guitar Hero, to zainwestujcie w starsze odsłony, a dopiero później zabierzcie się za Rocks the 80s. ■■

■ Jak wielkie mamy ciśnienie na Rock Banda zrozumieliśmy, gdy zamiast pracować ciągle masterowałem basa, Gul w czasie szarpania strun wył falsetem, a perkusista Brat stracił ochotę na grę w PESa i tylko w kółko pytał, kiedy w końcu będą bębny.

OCENA 7.3/10

„KTO NAJLEPIEJ GRA NA WIEŚLE?" JA!

Technikalia

HAMMER-ON i PULL-OFF – te dwie bliźniacze techniki polegają na graniu kilku dźwięków przy jednym uderzeniu struny. Wystarczy nacisnąć belkę raz, trzymając palec na jednym z przycisków na gryfie, po czym błyskawicznie wdusić na przykład jeszcze dwa inne. Mówiąc krótko – da się to zrobić wtedy, gdy kolejne dźwięki muszą być zagrane niemal natychmiastowo po sobie. Nie ma opcji, żeby tak szybko naciskać belkę, wiec dusi się ją raz i później już tylko operuje na przyciskach na gryfie. Skomplikowane? Koniecznie odpalcie trening!

ROGUE GALAXY

CHOĆ NOWA GENERACJA LICZY SOBIE DWA LATA, GWIAZDA PS2 NADAL ŚWIECI

■ Tak wygląda system uczenia się kolejnych umiejętności. W poszczególne pola musimy wsadzić odpowiednie przedmioty, by przyswoić nowy ruch. Im triki przydatniejsze, tym wymagają większej ilości rzadkich materiałów.

■ Rozgrywka w głównej mierze skupia się na śmiganiu po kolejnych planetach i wycinaniu hord bestii, ale od czasu do czasu trafi się chwila przerwy w postaci kilku mini-gierek. Takie momenty na zaczerpnięcie oddechu bardzo się przydają.

txt: GANON

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Sony
- Producent: Level 5
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Szybkie starcia, świetne wykonanie, miód po prostu.
ZŁE: Po pewnym czasie walki zaczynają się robić monotonne.
BRZYDKIE: Sporadyczne błędy.

MARCELLUS: W tym miesiącu nic lepszego na peesdwójkę nie wyhaczycie, więc nie ma się co zastanawiać. Nawet jeżeli niespecjalnie przepadacie za jRPG, to i tak RG warte jest sprawdzenia – a nuż nagle zapałacie uczuciem do tego gatunku...

To bardzo mocno, czego dowodem jest produkcja wprost spod igły Level 5, twórców takich wymiataczy, jak robiące furorę obie części Dark Cloud. Rogue Galaxy, jako duchowy kontynuator drugiej części wspomnianej gry, przejmuje wiele z wykorzystanych tam pomysłów i naleciałości, co wychodzi mu zdecydowanie na dobre.

→I STARY KSIĄŻĘ ZASZEDŁ W CIĄŻĘ

Historia standardowa, jak na tego typu erpegi, a więc Jaster Rogue, młody adept fechtunku i sztuk walki, przy okazji lokalny łowca nagród, staje w obronie swego miasteczka zaatakowanego przez chmarę maszkar. Podczas bohaterskich zmagań poznaje dwóch kosmicznych piratów, którzy pod wrażeniem jego umiejętności, biorą go za Desert Clawa – cieszącego się największą estymą w galaktyce łowcę głów. I tym oto sposobem Jaster trafia na pokład statku gwiezdnych korsarzy, gdzie przygoda rozkręca się na dobre. Scenariusz, mimo małej oryginalności, zrealizowany jest sprawnie – dużo w nim zakrętów, powikłań i niespodzianek, co stanowi nielichą motywacje do wojaży po kolejnych układach słonecznych.

Towarzysze podróży skadają się na galerię ciekawych, mniej lub bardziej posępnych lub śmiesznych, osobowości. Mamy androida będącego skrzyżowaniem RoboCopa i C3PO ze Star Wars; Żbika w metalowej zbroi, obdarzonego przezabawnym, szkockim akcentem; jednookiego cwaniaka przypominającego usposobieniem Sawyera z Lost, czy wielkiego, ramboidalnie zbudowanego człowiekopsa. Jest też trochę indywiduów drugoplanowych pojawiających się od czasu do czasu i rozładowujących napięcie.

→I RÓB REGE

Wizualnie jest bardzo dobrze; postaci utrzymane są w anime'owej, lekko cel-shade'owanej konwencji, solidnie wykończone i zaprojektowane. Co ważne, kiedy wyekwipujemy je w inny oręż lub pancerz, widać to na ekranie – zobaczymy inną pochwę i klingę, inne ubranko, etc. Tekstury to dobra robota, otoczenie obleczone jest w te z wyższej peesdwójkowej półki, choć zdarzają się również słabujące egzemplarze. Podczas potyczek fachowo wyglądają rozbłyski i eksplozje – w ogóle rozmaite efekty świetlne są porządne. Animacja nie zwalnia ani na sekundę, wszystko jest płynne, jak wodospad Niagara. Małym zgrzytem jest monotonia designu niektórych lokacji, będących plątaniną podobnie wyglądających korytarzy i pomieszczeń – widać, że chłopaki z Level 5 poszli w tym miejsce nieco na łatwiznę. Ale za to cel-shade'owane, komiksowe scenki są mistrzowskie; dawno nie widziałem tak świetnie wyreżyserowanych filmików – czuć podniosłość, dramaturgię, czy smutek przedstawianej chwili. Szacun. Słabo wygląda jedynie to, że w scence widzimy tysiące przechodniów, niesamowity gwar i tumult, a w rzeczywistości pieszych na ulicach jest kilkunastu, na dokładkę generują się oni często przed naszym nosem – by ich zobaczyć, należy się zbliżyć.

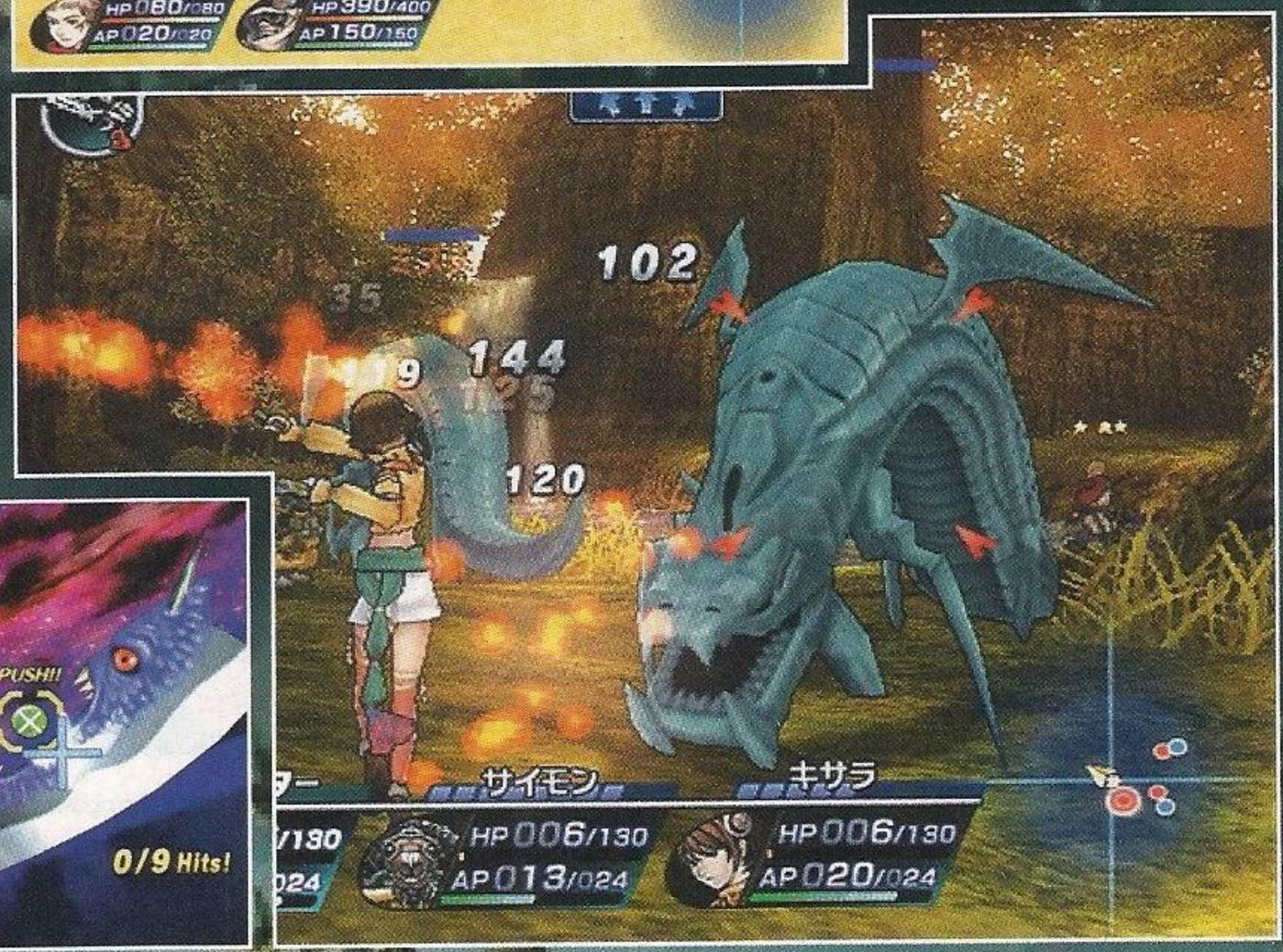
Lektorzy spisali się na srebrny medal – bez olśnienia, ale to i tak klasa, szczególnie, jeśli mowa o Żbiku ze szkockim git akcentem. Muzycznie też nie ma powodu do narzekań, bo choć ścieżka dźwiękowa nie jest powalająca, to radzi sobie z budowaniem nastroju. Wszelkiej maści odgłosy są jak najbardziej na miejscu.

→I WALKA NA KIJE...

W czasie naszych galaktycznych peregrynacji przemierzymy różne planety – piaskowe pustkowie, na którym grasują wielgachne czerwie; wielką dżunglę, zamieszkałą przez prymitywnych autochtonów, czy pokrywające cały glob gigantyczne miasto. W każdym z tych miejsc jest sporo rzeczy do roboty, zawsze też znajdzie się pretekst, by wylądować – a to skończyło się paliwo i szukając uzupełnień wplątujemy się w intrygę lokalnego plemienia, a to odnawiając kosmiczną wizę zostajemy wtrąceni niesłusznie do więzienia...

Z pokładu schodzi zawsze trio gwiezdnych korsarzy, a my możemy dowolnie wybierać, kim chcemy kierować, zmieniając nasz wybór także podczas samej eksploracji. Co chyba oczywiste, mamy tutaj także do czynienia z systemem rozwoju postaci. Aby awansować na kolejne poziomy doświadczenia trzeba dużo się tłuc – dobrze pomyślany został patent, iż nawet tym, którzy na okręcie pozostali, przysługuje pewna pula „ekspirjensów" po zwycięskiej konfrontacji. By odkryć nowe umiejętności, jak ciosy, zaklęcia czy specjalne ruchy, musimy odpowiednio kierować naszymi pachołkami po zawiłych gałęziach drzewka rozwoju. Przyswojeniu nowych technik służy zestawianie ze

Czasami podczas starcia trzeba wziąć sprawy w swoje ręce. I to dosłownie – chwytając zakapiora i ciskając nim w sforę jego kumpli. Gdy przeciwnicy są nieuchwytni, możemy również podnieść jakieś naczynie czy skrzynkę i rzucić w nie kwapiącego się do walki twarzą w twarz typa. Czasem i to jednak nie działa, więc niekiedy trzeba wylądować po prostu na łbie wroga, by stał się mniej odporny na ciosy.



POZIOM # 5

Level 5 to oczywiście firma japońska, założona przez Akihiro Hino w 1998, kiedy ten opuścił szeregi mało znanego studia – Riverhillsoft. Związana jest głównie z Sony, tworząc do tej pory takie produkcje, jak ich pierwsze znaczące przedsięwzięcie, a mianowicie Dark Cloud (rok 2000), a w dwa lata później Dark Cloud 2. Potem nadszedł kasowy sukces – Dragon Quest VIII. Poziom Pięć nie pogardził również kieszonsolkami, maczając palce w takich tytułach, jak Jeanne D'arc na PSP oraz trylogii Professor Layton & the Curious Village (przygodówka z elementami Brain Training) na DSa, której jedyna na razie wydana część sprzedała się w 500. tysiącach egzemplarzy. Podczas produkcji Rogue Galaxy mogli się cieszyć większą swobodą, co zaowocowało świetną notą w japońskim Famitsu – 36/40. Niestety, w chwili premiery w Europie RG liczy sobie już przeszło dwa lata... Nie spieszyło się wydawcy, ale wreszcie się doczekaliśmy.

sobą wskazanych przedmiotów, od rud cynku i innych metali, po drogocenne kryształy i magiczne napoje.

Po pewnym czasie napotykamy na swej drodze żabę (no co?, to jRPG przecież), która posłuży nam za „syntezator". Że co? Że niejasne? Już zapalam światło. Otóż każda broń ma pewną potencję, którą poprzez kolejne potyczki wyczerpujemy, a wtedy dany oręż osiąga szczyt swej mocy. Dla przykładu – mamy dwa „naładowane" miecze tego samego typu, więc możemy je ze sobą połączyć poprzez wrzucenie do paszczy wspomnianej kreaturki, która po chwili wypluje jedno ostrze, lecz o zwielokrotnionej sile i nowych właściwościach.

→| ...ZARA CI POKAŻĘ MOJE BADYLE

W trakcie walk rozgrywanych w czasie rzeczywistym każdy z piratów dzierży dwie bronie – jedną pierwszoplanową, a drugą pomocniczą, np. szabelkę i spluwę. Podczas potyczek możemy kierować poczynaniami tylko jednego wojownika, ale mamy też wpływ na drużynę, bo kamraci często zdają się na nasze sugestie – wtedy pojawia się specjalny panel, gdzie wybieramy którąś z propozycji akcji; na przykład użycia odnawiającego zdrówko eliksiru, czy uderzenia jakimś potężnym czarem. Oczywiście możemy korzystać ze specjalnych umiejętności towarzyszy (konsumujących odpowiednie punkty) pauzując i wybierając je z listy, jednak wspomniane udogodnienie znacznie dynamizuje rozgrywkę, co jeszcze podkręca tempo i tak szybkich starć.

Czasem trzeba ruszyć głową, by właściwie wykorzystać ekwipunek – monumentalnego, wielokrotnie przewyższającego nas gabarytami potwora, pokonać możemy tylko w jeden sposób – dostając się na czubek jego łba. Pomoże nam w tym pukawka generująca specjalne półki, po których wskoczymy na czachę maszkarona. Takich „zagadek" jest tu więcej.

Wszyscy wojownicy mają ograniczoną pulę ruchów, co oznacza, iż wyprowadzić mogą tylko kilka serii razów, wykorzystać specjalny myk lub się podleczyć. Gdy pasek się wyczerpie, zmuszeni będziemy do trzymania gardy, aż się samorzutnie nie odnowi. Konkludując, starcia są bardzo szybkie i przyjemne, jednakże ich częstotliwość pozostawia sporo do życzenia – można wpaść w rutynę, co po pewnym czasie sprawia, że walki zaczynają nieco męczyć.

→| SUABE GRY WĄ!

ROGUE GALAXY TO ERPEGOWA SUPERPRODUKCJA – ŚWIETNY KLIMAT, ŁADNA GRAFIKA, DOBRY SCENARIUSZ I WIELE GODZIN ZABAWY

Rogue Galaxy to erpegowa superprodukcja – świetny klimat, bardzo przyzwoite wykonanie, dobry scenariusz, wiele godzin zabawy na najwyższym poziomie. Jest to też godny następca Dark Cloud, którego spuściznę da się odczuć dość wyraźnie, poczynając od podobnego designu, a na tworzeniu przedmiotów kończąc.

Nawet pomimo drobnych usterek, jak choćby wspomnianej monotonii walk i słabujących momentami projektów lokacji, czy też kuriozalnych bugów (nasz drużynnik podczas starcia wpadł do wody i nie umie się z niej w żaden sposób wydostać, choć stoi na płyciźnie o krok od brzegu), Rogue Galaxy to hit, na który warto było czekać. Szacunek dla Level 5 – po raz kolejny dostarczyli nam znakomitą pozycję, której zakup powinien być obowiązkiem każdego fana rolplejów. ■■

OCENA 8.0/10

HAIL TO LEVEL 5!

■ Słabo wypada oprawa dźwiękowa. Wprawdzie gra jest zdubbingowana, co się oczywiście chwali, jednak lektorzy do światowej śmietanki nie należą. Szczerze mówiąc, autentycznie mnie wkurzali. Szczególnie głoś głównego bohatera – taki zawiadacki, że by się szczyla chciało zdzielić po pysku. Ale nie, trzeba się identyfikować. Zresztą reszta nie jest lepsza, tylko że już tak nie wkurza – zwyczajnie nudzi.

NARUTO UZUMAKI CHRONICLES

txt: KAXI

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Bandai Namco
- Producent: Cavia
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Grafika trzyma poziom.
ZŁE: Schematy, nuda, dubbing...
BRZYDKIE: Więcej detali by się przydało.

MIELU: Po ostatnim spotkaniu z Naruto obiecałem sobie, że więcej nie będę się kontaktował z blondwłosym ninjasem... A jednak zaciekawiło mnie wprowadzenie motywów RPG i obijanie kolejnych lamusów w chodzonym mordobiciu. Tyle, że licha oprawa i marny system walki przypomniały mi, dlaczego nie polubiłem się wcześniej z Naruto. Możecie go olać.

BLOND NINJA W POMARAŃCZOWYM DRESIE? ŁAŁ...

Nie rozumiem i już chyba nigdy nie zrozumiem. Mówię o fenomenie anime pokroju Dragon Ball czy właśnie Naruto. Specjalnie na potrzeby Uzumaki Chronicles i tej recenzji dokształciłem się trochę w tym kierunku i dalej mi to wygląda na niezłą chałę. A może ja po prostu nie jestem targetem? Nastoletni, rezolutny ninja (szkoda, że jeszcze nie jest żółwiem) jakoś do mnie nie trafia jako główny bohater. I wiem, że narażam się okrutnie fanom, jeśli jacyś nas czytają. Dlatego może bezpieczniej będzie, jeśli skupię się na tym, na czym się znam, czyli na grach.

→I ŻYWOT TRAGARZA

Jak nietrudno zgadnąć, kolejny tytuł spod szyldu Naruto również jest bijatyką. Tylko nie jest to standardowe jeden na jeden, a bliżej grze do chodzonej nawalanki. Choć to też nie jest precyzyjne określenie. Po przyjęciu misji, gracz wskazuje na mapie miejsce, do którego chce się udać i obserwuje wędrującą ikonkę bohatera. Po drodze trafiają się losowe walki, niczym w staroszkolnych RPGach. Akcja przenosi się na średnich rozmiarów arenę, gdzie na obicie czeka zazwyczaj kilku lub kilkunastu nikczemników. Nie jest to szczególnie trudne, bo sztuczna inteligencja jest bardziej sztuczna niż inteligentna, choć czasem można mieć problemy: wiadomo, gdy przeciwników kupa, i Herkules dupa. Po paru tego typu walkach nasz heros (a raczej wnerwiający nastolatek) dociera do celu, gdzie czeka go finał zadania bądź też scenka, która zmusi go do udania się w inne miejsce. A po drodze... wiadomo. Niekiedy, zazwyczaj w bardziej istotnych misjach, trafi się epizod na większej planszy i wtedy Uzumaki Chronicles staje się na kilka minut prawdziwym chodzonym beat'em up'em. Trzeba wtedy trochę pobiegać, poskakać i oczywiście posiniaczyć jeszcze więcej twarzy. Nie brzmi to zbyt ekscytująco, prawda? I takie nie jest, bo w praktyce wszystko sprowadza się jedynie do walki, niezależnie od charakteru misji. A i te nie są szczególnie wymyślne. Większość, zwłaszcza tych oznaczonych jako mało istotne, opiera się na dostarczeniu ładunku z punktu A do B. Wówczas w czasie potyczek na arenie stoi również wóz z towarem, którego trzeba bronić przed napastnikami. Jeśli energia ładunku zejdzie do zera, będzie trzeba zacząć od nowa.

→I WSZĘDZIE TA PRZEMOC I SEKS...

Przygodę w N:UC rozpoczyna opcjonalny tutorial, który polecam ewentualnym posiadaczom tej produkcji. Jasno i krok po kroku wprowadza w tajniki systemu walki. Przesadnie głęboki to on nie jest, ale zawiera kilka rzeczy, które dobrze opanować. Podstawą jest skok oraz dwa rodzaje uderzeń – szybkie i mocne. Z ich pomocą można sklecić kilka prostych combosów. Do tego pod kółkiem dochodzi użycie aktualnie wybranych przedmiotów, np. noży do rzucania. Pod prawe triggery przydzielono specjalne zdolności bohatera. Jedna z nich tworzy klony, które na kilka sekund dołączają do walki i ochoczo obijają napastników. Z kolei inna zmienia Naruto w... dziewczynę w bikini! Że co? Nie mam pojęcia, ale widziałem na własne oczy. Jakby tego było mało, w tym ciele chłopak (?) radośnie podskakuje i posyła całusy, co najwyraźniej działa druzgocąco na wrogów. Zresztą im się nie dziwię – ja również czułem się zdruzgotany. Oprócz tego można jeszcze na kilkanaście sekund wezwać do pomocy towarzysza, jeśli akurat taki z nami podróżuje. Każdy z pomocników również dysponuje specjalem, więc różnorodności trochę tu jednak jest. Ale tylko trochę.

Uzumaki Chronicles najlepiej się trzyma, jeśli chodzi o oprawę. Wizualnie nie są to żadne szczyty, ale porządny, peesdwójkowy poziom. Modele bohaterów wyglądają całkiem nieźle, trochę rozbłysków tu się znajdzie, a wszystko śmiga płynnie. Nieco słabiej prezentuje się otoczenie, ale również nie można przesadnie narzekać – wygląda to schludnie. Czasem uderzy jakiś aliasing czy słabsza tekstura, chciałoby się również też trochę bardziej skomplikowanego designu lokacji, ale z drugiej strony Naruto nie próbuje nawet wchodzić do pierwszej ligi. Dźwięki są bo są, żadna rewelacja. A muzyki nie pamiętam, więc jakaś szczególna nie mogła być – od razu bym zauważył.

Naruto: Uzumaki Chronicles nie podeszło mi w ogóle. Gra jest schematyczna, wtórna i przeciętna. A do tego krótka, choć akurat w tym wypadku jakoś nie potrafię poczytać tego za straszną wadę. Za to będę bezlitosny w stosunku do całości, która ma tylko wyciągnąć kasę od napalonych fanów. ■■

OCENA 5.5/10

DLA FANÓW UJDZIE, RESZTA NIECH ODPUŚCI

Słowniczek

Szukając informacji o serialu, trafiłem na kilka interesujących informacji. Otóż głównych bohater nazywa się Naruto Uzumaki. Naruto w języku japońskim określa generalnie przedmioty o spiralnym kształcie, takie jak na przykład wir wodny. A ten ostatni po japońsku to uzumaki właśnie. Co więcej, Uzumaki Naruto to także wir wodny w cieśninie Naruto, będący atrakcją turystyczną miasta Naruto, Tokushima. Uch, dużo tego, a to dopiero początek listy rzeczy, które noszą to miano.

■ Na PS2 są dziesiątki lepszych naparzanek i setki lepszych gier. I to zarówno nowych, jak i z ubiegłych lat. Dlatego Kroniki Uzumakiego możecie sobie z czystym sumieniem podarować.

Znalazło się też miejsce na lubiane strzelenie z działka z nieograniczoną amunicją. Trzeba uważać, żeby się nie przegrzało.

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

txt: qsh

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Red Storm
- Producent: Ubisoft
- Liczba graczy: 1-4 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD

DOBRE: Wymagająca, poważna rozgrywka, klimat wojny, gadżety.
ZŁE: Wcale nie tak wiele zabawy dla samotnego gracza.
BRZYDKIE: Niektóre tekstury, pustawe przestrzenie.

MIELU: Zabieranie się za GRAW 2 po ogrywaniu Uncharted i HS było fatalnym pomysłem. Przeraził mnie nijaki mocap, marne tekstury otoczenia i ogólna pustka panującą dookoła. Dopiero qsh przekonał mnie, że to było tylko złe pierwsze wrażenie, gdy pokazał mi jeden z dalszych poziomów. Faktycznie, gra nie jest aż tak strasznie brzydka, chociaż na pewno zdążyła się od czasu premiery na X360 zestarzeć. Poza tym nie liczy się oprawa, a spokojna zabawa i planowanie taktyki ataku, kombinowanie, jak zaatakować po cichu, najlepiej z daleka. Jak ktoś ma tylko PS3 i potrzebuje zabawić się w dowodzenie małą grupką żołnierzy, to pozycja dla niego.

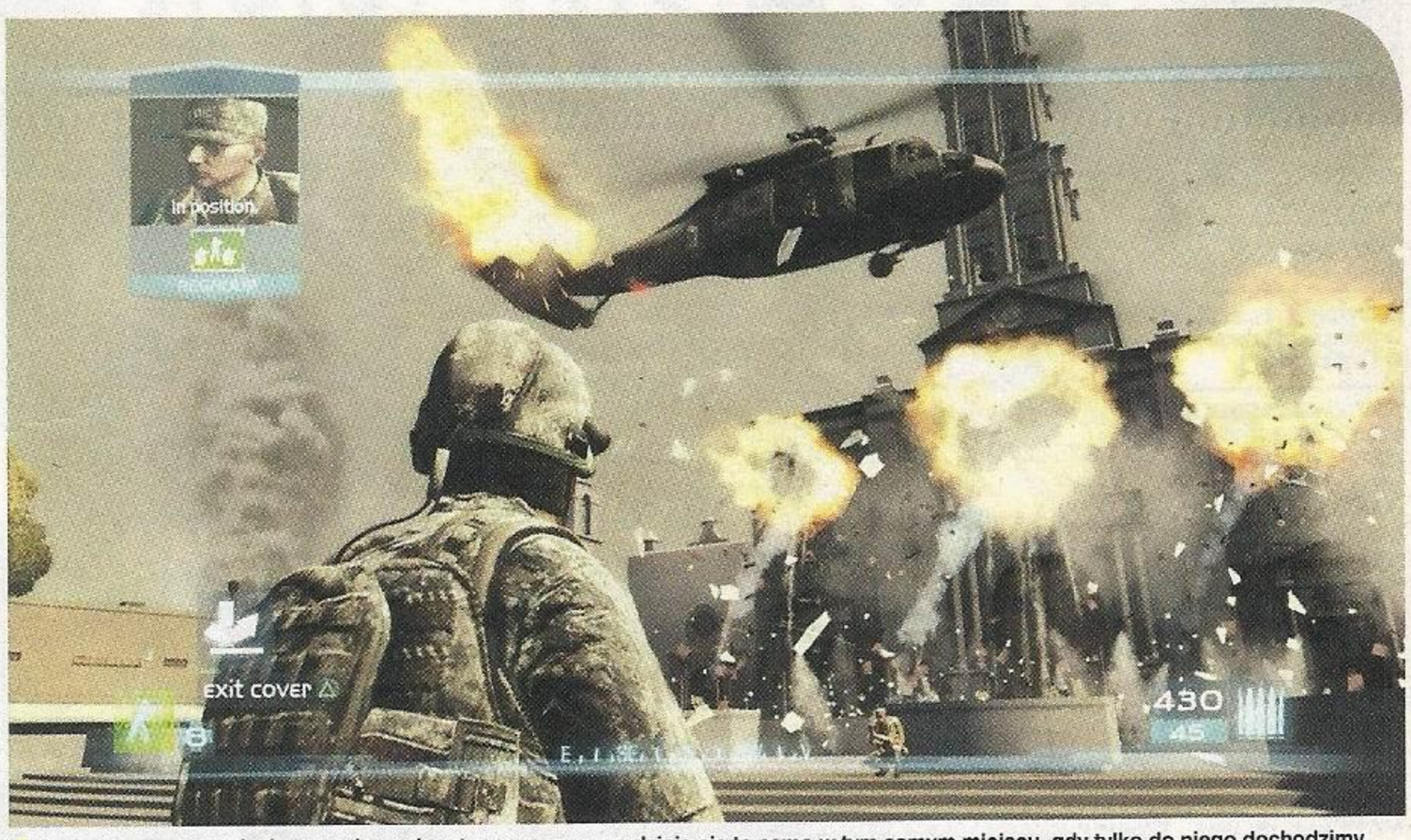
WOJNA W UJĘCIU MOCNO SPRZĘTOWYM

Broń Boże nie chodzi mi o wojny konsolowe czy inne, podobne bzdury. Tak się składa, że porównywanie jednej gry wydanej na dwóch konkurencyjnych platformach jest często używane do podjudzania konfliktów. Żeby tego uniknąć od razu napiszę, że z wersją na Xboxa 360 nie spędziłem więcej, niż kilka minut (demo), dlatego też wychwytywanie różnic pozostawiam maniakom. Wszyscy posiadacze PlayStation 3 spragnieni wojskowej, taktycznej strzelaniny w bardzo dobrym wydaniu powinni za to skierować swój wzrok właśnie na tę pozycję. Okazuje się, że mimo pół roku na karku, założenia gry i jej prezencja wcale się nie postarzały.

→| SKĄDINĄD

W **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** gracz wciela się w Scotta Mitchella – dowódcę amerykańskiego oddziału specjalnego – tytułowych Duchów. Wysyłani są oni w miejsca ogarnięte konfliktami, w których pewni źli ludzie chcą wyrządzić krzywdę niewinnym i prawym obywatelom. Kłóci się to z ogólnie przyjętą zasadą, że dobro zawsze zwycięża. A że żołnierz swoje zasady mieć musi, dlatego też źli ludzie najczęściej znajdują się na celowniku, a następnie bez ducha padają na ziemię. Proste? Jasne, że tak, a do tego niesłychanie grywalne i niezmiennie bawi.

Kamera lokuje się tuż za Scottem, pokazując go mniej więcej od pasa w górę. Można ją „przerzucić" na drugą stronę przy pomocy jednego przycisku – jak kto woli. Następnie wciśnięcie L1 zmienia nieco perspektywę, ponieważ żołnierz przykłada broń do oka. Pod prawą gałką mamy rozglądanie się, a jej kliknięcie uruchamia zoom (jeśli oczywiście broń wyposażona jest w lunetę). Lewy analog natomiast odpowiada za poruszanie się i zmianę pozycji. Duch biegnie wyprostowany, przykucnięty lub się czołga. Strasznie spodobały mi się dwie animacje związane z postawą – kliknięcie gałki podczas biegu rzuca Scotta na kolano, przytrzymanie posyła go na szczupaka, lub wymusza wykonanie uniku w bok.



Gry wojenne muszą być strasznie poskryptowane – zawsze dzieje się to samo w tym samym miejscu, gdy tylko do niego dochodzimy. Taki już ich urok. Co nie znaczy, że wygląda to słabo. Zresztą sami oceńcie.

→| KRAJOBRAZ DYMU I GRUZU

Zanim włączyłem GRAW 2, spędziłem sporo czasu przy Uncharted i Niebiańskim mieczu. Wspominam o tym dlatego, ponieważ wprost powiedzieć należy, że Ghost Recon 2 wygląda na dzisiejsze, peestrójkowe standardy (wyznaczane przez wspomniane gry) średnio. Ma swoje momenty, owszem. Panorama miasta Meksyk prezentuje się okazale, syf na ulicach, śmieci, wybuchy, dym – te wszystkie efekty naprawdę mogą się podobać. Wykonanie postaci (w szczególności twarzy) nie zachwyci już raczej nikogo, a animacje również potrzebują nowych technologii. Niektóre tekstury są wręcz tragiczne, za to płynność jest całkiem znośna. No i cieszy splitscreen dla czterech graczy. Strona audio to porządne rzemiosło – dramatyczna muzyka dodaje dramaturgii, okrzyki podkomendnych i dowódców brzmią przekonująco. Tak samo terkotanie bogatego arsenału.

→| SUMA WSZYSTKICH STRACHÓW

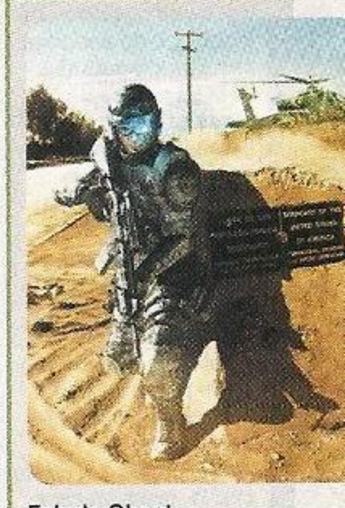
Do GRAW 2 trzeba mieć odpowiednie podejście. To naprawdę wymagająca i poważna gra dla tych, którzy cenią sobie realistyczne podejście. Akcja dzieje się wartko, ale każdy krok należy starannie planować, by ekran Game Over nie pojawiał się zbyt często. Gęsto rozmieszczone punkty kontrolne ułatwiają nieco przeprawę przez tych kilkanaście misji. Jeśli natomiast chodzi o wojnę sprzętową – na polu wojny niedalekiej przyszłości bardzo ważną rolę odegra właśnie nowoczesne wyposażenie. HUD, czyli widoczne wskaźniki i inne ikony z ekranu, jest bardzo bogaty i może nieco zniechęcić początkujących i naturystów – tych z Was, których wszelkie wspomagające systemy z miejsca wyłączają. Tutaj nie można tego zrobić. Wolno za to posłać za winkiel opancerzony pojazd, namierzyć wrogów latającym zwiadowcą, by następnie ich pozycje rysowały się nam nawet przez ściany. Nowoczesna wojna opiera się na nawigacji, ostrzale z daleka i celnych headshotach.

Na siłę można by się było przyczepić do dość trudnego sterowania. Wydaje mi się jednak, że wykorzystanie wszystkich przycisków joypada wejdzie w krew każdemu, kto zechce się grą zainteresować. Szkoda, że GRAW 2 na PS3 pojawia się tak późno. Przed kilkoma miesiącami był piękny, teraz jest średnio ładny, ale nadal bardzo grywalny. ■■

OCENA 8.2/10

GRAĆ ZANIM POJAWI SIĘ CALL OF DUTY 4

Alamo nie będzie



Fabuła Ghost Recon Advanced Warfighter 2 opowiada o działaniach tytułowego oddziału Duchów. Akcja gry dzieje się w 2017 roku, kiedy to Meksyk zaczął się upominać o kilka rzeczy od Stanów Zjednoczonych. Rebelianci próbują przełamać granicę i wbić się na teren sąsiada, a powstrzymać może ich tylko skryta akcja zatwierdzona przez najwyższe władze państwa. Każda misja okraszona jest przez to dość długim wstępem, a do tego w jej trakcie często dostajemy video-relacje z rozwoju konfliktu.

Wyrzutnia rakiet ma odpowiedniego powera – ściąga z nieba helikoptery, nawet czołg nie może czuć się bezpiecznie, gdy na ramię zarzucamy rurę takiego kalibru. Dziwi nieco ilość niesionej amunicji. Wiecie – dziesięć takich pocisków nie mieści się raczej przy pasie, czy w kieszeni...

BLUE DRAGON

TAKIEGO RPG XBOX POTRZEBOWAŁ... W JAPONII

txt: MIELU

XBOX 360

- Wydawca: Microsoft
- Producent: Mistwalker
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Grafika, łatwy do opanowania system walki, kilka ciekawych patentów.
ZŁE: Monotonia, kiepska, jak na Sakaguchiego fabuła, stylistyka.
BRZYDKIE: Dłużej się ta przygoda nie mogła rozkręcać?

MARCELLUS: Blue Dragon to czysty jak kryształ jRPG, w którym próżno doszukiwać się innowacji wprowadzających coś świeżego do znanego i lubianego gatunku. Jedyną nowością jest tak naprawdę fenomenalna kreskówkowa oprawa. Ale to nie do końca wystarcza, szczególnie gdy kuleje i wlecze się akcja, a kolejne walki z jednostrzałowcami nudzą. Podobnie jest niestety z oglądaniem Cieni podczas walki – nie mają pojary do Summonów czy innych Esperów. BD to ciepła, sympatyczna bajka; wielbiciele talentu Toriyamy mogą brać ją w ciemno, szkoda jednak, że Sakaguchi i Uematsu jakoś nie za bardzo się przy niej popisali.

W tym wesołym kraju, gdzie nawet GameBoy Micro sprzedaje się lepiej, niż konsola MS, a mieszkańcy wprost uwielbiają jRPGi. Wiecie, te obrzydliwie długie gry, w których co chwila trzeba brać udział w losowych walkach z morderczymi żelkami, lewitującymi wężami zawiniętymi wokół miecza, płonącymi psami i przegrzewającymi się robotami, a fabuła rozwija się bardzo powoli i jest tak zagmatwana, że po ukończeniu zabawy człowiek zupełnie nie potrafi się odnaleźć i nie wie, o co w ogóle chodziło. Tacy już są Japończycy, więc Microsoft postanowił nakłonić ich do zakupu Xboxa dostarczając erpega przygotowanego przez trzech prawdziwych speców – ojca Final Fantasy, naczelnego kompozytora tej serii oraz twórcę anime Dragon Ball. Mieli oni przekonać skośnookich braci, że X360 nie jest taki zły. I wiecie co? Przekonali... tak na oko sto pięćdziesiąt tysięcy osób...

→| FABUŁA TO PODSTAWA

Nie ma się, co śmiać, w pierwszym tygodniu Blue Dragon sprzedawał się lepiej niż Zelda: Twilight Princess. Jak na Microsoft, to wielki sukces, więc śmiało można obstawiać, że niedługo pojawi się druga część. Tymczasem po ponad pół roku od japońskiej premiery ukazuje się w końcu anglojęzyczna wersja przygód maleńkiego Shu, który koniecznie chce zostać bohaterem. Wraz z dwójką przyjaciół chłopiec postanowił rozprawić się z tajemniczym piaskowym rekinem nękającym od lat jego wioskę. To zupełnie normalne zachowanie kilkunasto(?)letnich młodzieniaszków mama jednego z nich podsumowała krótkim pytaniem: „Czyś Ty zwariował?". Nie ma sensu wchodzić w szczegóły scenariusza, w którym znalazło się miejsce dla staruszka pragnącego podbić świat i naturalnie władającego wielką mocą, a także na misiów-farmerów żyjących w małym obozie, proszących dzieci o pomoc w pokonaniu strasznego, złego potwora, bo sami są na to za słabi. Nie ma tu głębokiego przesłania, drugiego dna, nie poruszano ważnych i drażliwych tematów – to wesoła bajka, z fabułą, którą bez popitki łykną młodsi gracze, a starsi mają szansę się nieźle bawić, odpoczywając od umysłowych igraszek.

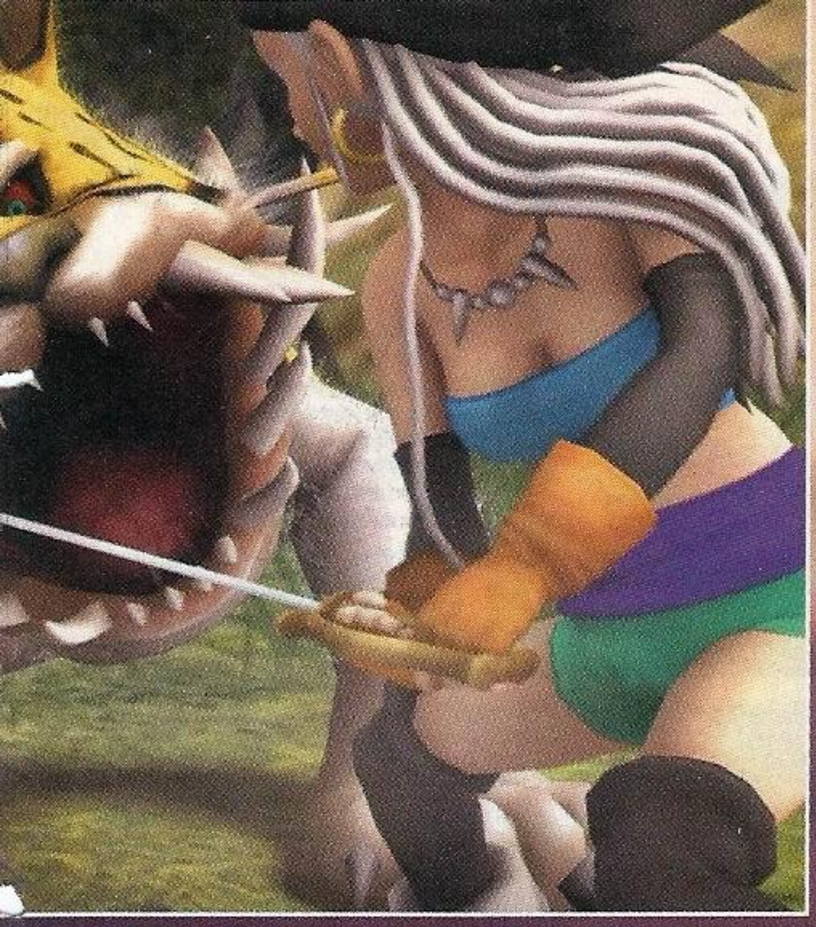
→| TORIYAMIE WSTĘP WZBRONIONY

Ciężko zresztą traktować na poważnie grę, w której kieruje się bandą smyków wyglądających na dublerów Goku i reszty ferajny z Dragon Balla. Festyniarskie ciuchy (znacie ten styl – dresowe spodnie, na grzbiecie kimono przewiązane skórzanym pasem), głowy za duże w stosunku do reszty ciała i fryzury, jakby bohaterów poraził prąd – stylu Akiry Toriyamy nie da się pomylić z niczym innym Z drugiej strony, to kolejna kalka tego, co ów pan stworzył już lata temu, więc jeśli nie trawicie klimatów Smoczych Kul, albo po prostu czujecie się zmęczeni powielaniem schematów, zniechęcicie się do Blue Dragona. Nie spodziewajcie się jednak, że Shu zamieni się nagle w super Saiyana i rozwali pół planety, masakrując przy tym swoich przeciwników. Klimat gry jest ciepły, walki z wąsatymi mechanicznymi strażnikami (to chyba jakaś parodia niemieckich żołnierzy z czasów Pierwszej Wojny Światowej), czy z kolorowymi skorpionami to nieodłączny element zabawy, tak jak spotkania z bossami, bardziej śmieszącymi łagodnym wyglądem, niż budzącymi grozę.

→| CIEŃ SMOKA

Cała zabawa zaczyna się w momencie, gdy bohaterowie połykają magiczne kulki, w efekcie czego ich Cienie zyskują potężną moc i nowy kształt – wielkich, groźnych stworów kojarzących mi się z bogami starożytnego Egiptu, czyli ludzi o zwierzęcych głowach. Byka, ptaka albo smoka, przy czym nie wiem czy to normalne, że każdy z nich ma na brzuchu „sześciopak", ale nie przeszkadza mi to dopóki potrafią zadać mocny cios lub dobrze sobie radzą z opanowywaniem magii. To właśnie cienie są najważniejszym elementem systemu walki, bo to one atakują, a nie bohaterowie. Shu i jego paczka mają przyjemność zgarniać ciosy, i chociaż gra specjalnie trudna nie jest (w Japonii nawet wypuszczono patch zwiększający poziom trudności), to bez nauki czaru leczenia się nie obejdzie.

■ Tygryski, smoczki, krówki? Słodkie i ładne, ale czas najwyższy, by posiadacze Xboxa 360 mogli zagrać w poważnego, najlepiej mrocznego erpega z wielowątkową fabułą i lejącą się juchą... ups, chyba odjechałem.



Blue Dragon jest prawdziwą, kolorową bajeczką, którą bez strachu można pokazać dzieciom, a nawet sympatii podchodzącej do tematu konsol z dystansem. Urocza zabawka, ale uwaga, nie jest to platformówka czy przygodówka, a prawdziwy japoński erpeg, co samo w sobie oznacza, że młodsi wiekiem lub stażem gracze mogą łatwo się pogubić w systemie walki (nie aż tak bardzo zresztą rozbudowanym, jak na przedstawiciela tego właśnie gatunku).

■ W dowolnej chwili można zapauzować akcję wciskając prawy spust, a kamera ukaże bohatera stojącego wewnątrz niebieskiego okręgu. Jeśli znajdą się w nim przeciwnicy można zaatakować ich pojedynczo lub wszystkich naraz.

Podobnie jak w dwunastym Final Fantasy, nie wprowadzono sztywnego podziału na postacie atakujące, rzucające czary ofensywne, czy defensywne. Każdy cień można szkolić w dowolny sposób (nie ma problemu, żeby wszyscy bohaterowie byli zorientowani na przykład na atak magią), a gdy osiągnie już najwyższy stopień wtajemniczenia, zmienić mu „profesję". Najważniejsze, że bohaterowie nie zapominają raz wyuczonych czarów i technik, co umożliwia zbudowanie wszechstronnej ekipy, w której każdy będzie umiał przyłożyć i w razie potrzeby uleczyć rannych towarzyszy. Potrzeba tylko odpowiednio dużo czasu i sporo samozaparcia, żeby tak namiętnie w Blue Dragona grać.

WALKI NIE SĄ LOSOWE, BO PRZECIWNIKÓW WIDAĆ CAŁY CZAS I MOŻNA SPRÓBOWAĆ ICH OMINĄĆ LUB ZAJŚĆ OD TYŁU

→| LICZĘ DO TRZECH

W ogóle żeby na dłużej przysiąść do tego tytułu trzeba wykazać się nie lada cierpliwością, bo akcja rozkręca się w żółwim tempie. Głośno komentowano fakt wydania Blue Dragona aż na trzech płytach DVD, ale po przyjrzeniu się grze w akcji wychodzi na jaw, że można było ją upchnąć na góra dwóch, a jakby się uprzeć, to jeden krążek w zupełności by wystarczył. Przez około piętnaście godzin nie dzieje się zupełnie nic ciekawego. Sidequesty? Nie zauważyłem. Wyjaśnienie, kim są bohaterowie? Nie tym razem. To może chociaż walki z trudniejszymi przeciwnikami? Niestety, znów lipa. Zabawa jest bardzo liniowa, prze się nieustannie przed siebie i walczy w kółko z tymi samymi przeciwnikami. Widząc po raz trzydziesty z rzędu duchy przypominające te z Caspra, padające po jednym strzale, miałem serdecznie dość zabawy.

Po co komu aż trzy płyty? Teoretycznie ukończenie gry zabiera jakieś pięćdziesiąt godzin, ale prócz ładnych przerywników, które na pewno dużo ważą, nie znalazłem niczego, co mogłoby mi pomóc w rozwiązaniu zagadki. Mogła to być na przykład muzyka, ale kawałków, o których powiem tylko tyle, że nie mają szans trafić do repertuaru orkiestr symfonicznych grających nutę z gier, specjalnie dużo nie ma. Do walk z bossami nagrano tylko jedną rockową piosenkę (swoją drogą, jest okrutnie męcząca i nie pozostawało mi nic innego, jak wyłączać dźwięk). Superostrych tekstur wymagających mnóstwo miejsca również nie zauważyłem.

→| WISIORKIEM I KOLCZYKIEM

Największym bólem jest przebijanie się przez całą grę, by na samym końcu odkryć opcję swobodnego zwiedzania świata, odwiedzania niedostępnych miejsc i walki z silnymi stworami. Nie ma to jak zaoferować produkt bawiący „prawie" równie dobrze od początku do końca.

Przynajmniej walki nie są losowe, bo przeciwników widać cały czas i można spróbować ich ominąć lub zajść od tyłu i w ten sposób zwiększyć swoje szanse na wygraną. Turowy system sprawdza się doskonale, u góry ekranu widać, kto po kim się rusza, więc można opracować jakąś taktykę, przygotować się na zebranie mocniejszych razów, lub zawczasu cofnąć niektóre postacie do drugiej linii, by oberwała tylko jedna, najbardziej wytrzymała. W grze nie występują żadne bronie ani zbroje, a statystyki zwiększają tylko kolczyki, naszyjniki, albo pierścionki ukryte w porozrzucanych po poziomach skrzyniach. Część z nich jest zamknięta i dopiero po kilkunastu godzinach gry da się je otworzyć. W każdej chwili można teleportować się do wcześniej odwiedzonego miejsca, trzeba tylko wcześniej aktywować znajdujące się, gdzieś w pobliżu specjalne urządzenie zwane warp machine. Dodatkowo wciskanie przycisku akcji przy elementach otoczenia (stołach, rurach, szafkach) często owocuje znalezieniem bonusów w postaci kasy (przydaje się, by kupić nowe czary lub zapłacić za odnawiający energię wypoczynek), czy użytecznych przedmiotów. Nie znam osobiście nikogo, komu chciałoby się lizać ściany w absolutnie każdej miejscówce, ale jakby ktoś miał ochotę, to autorzy mu na to pozwolili.

→| MAM POMYSŁ

Ciekawą opcją, choć rzadko naprawdę przydatną, jest walka z grupką nielubiących się stworów. Zanim bohaterowie dojdą do głosu, najpierw sterowane przez konsolę postacie biją się ze sobą, często osłabiając na tyle, by dało się je później wykończyć jednym ciosem. Szkoda, że z tego patentu korzysta się tylko po to, żeby wprowadzić jakieś urozmaicenie do momentami nudnawej gry.

To nie jedyny dobry pomysł Sakaguchiego i spółki. Field skills doskonale sprawdzają się podczas przemierzania kolejnych miejscówek. Umiejętności te służą najczęściej do osłabiania przeciwnika jeszcze przed rozpoczęciem walki. Jest ogłuszenie dające szansę na wyprowadzenie morderczego pierwszego ataku, a na zdobycia czeka takie cudo, jak automatyczne zabijanie słabeuszy bez konieczności pojedynkowania się z nimi. Oszczędza się czas, ale też nerwy, bo nie trzeba się przejmować omijaniem leszczyków, ani oglądaniem animacji towarzyszących pojedynkom, które choć ładne, po pewnym czasie jednak nużą. W ogóle cała gra wygląda ślicznie, jak bajka ze studia Disneya albo Pixara. Wygładzono krawędzie, użyto też rozmycia ekranu, chociaż akurat z tym efektem momentami przegięto, bo zdarza się, że tylko bohater jest wyraźnie widoczny, a całe otoczenie, a więc i blisko znajdujące się przedmioty, są rozmazane.

→| ZWIASTUN DOBREGO

Blue Dragon jest niezły, ale chyba trochę za bardzo japoński. Dobrym posunięciem MS było przygotowanie takiej gry na wschodni rynek, ale my o wiele bardziej chcielibyśmy zagrać w Lost Odyssey. Potencjał Mistwalker ma spory, pokazali klasę przy przygodach Shu, więc ze spokojem czekamy na ich kolejnego erpega. Zapowiada się nieźle, dlatego raczej nie powinniśmy być zawiedzeni. ■■

■ Nawet pomimo otwartego umysłu nie potrafię identyfikować się z takimi postaciami, jak Shu lub Kluke, więc nie przeszkadzało mi, że każde z nich mogło zostać magiem, albo wojownikiem. W Finalu dwunastym ostro w ten sposób spłycono postacie, ale w Blue Dragonie nie zrobiło to żadnej różnicy.

OCENA 7.5/10

NA BEZRYBIU I RAK RYBA

■ Trauma Center ukazała się w USA w okolicach premiery Wii, ale do Europy trafia dopiero teraz, nie jest więc grą pierwszej świeżości. Na szczęście nie czuć tego aż tak bardzo, a pod względem miodności nie zestarzała się wcale.

TRAUMA CENTER SECOND OPINION

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Atlus
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Ciekawy i rewelacyjnie zrealizowany pomysł!
ZŁE: To nie do końca nowa gra.
BRZYDKIE: Brak czytanych dialogów.

MIELU: Jak ktoś się czepia fabuły tej gry, to chyba mu się nudzi w życiu. Ważne, że na Wii pojawiła się fajna bajka, w której sterowanie Wiilotem naprawdę się do czegoś przydaje. Wymaga precyzji, skupienia i opanowania, a więc tego, co przydaje się w dorosłym życiu. Wow, nie sądziłem, że kiedyś to powiem o grze.

OSTRY DYŻUR DALEKO OD NOSZY

Kiedy powiem, że Trauma Center jest symulatorem (no, mniej więcej) chirurga, pewnie stwierdzicie, że to kolejny produkt japońskich dziwaków i przewrócicie stronę. Przecież na łamach N+ gościliśmy już tyle gier z koparkami, maszynistami czy nawet komarami w rolach głównych i żadna z nich powyżej oceny 5 nie podskoczyła. Na szczęście produkt Atlus nie wpisuje się w schemat. Może trudno w to uwierzyć, ale udało im się stworzyć przystępną, grywalną i ciekawą grę o chirurgach. Naturalnie i tak trochę japońską, ale nie chowającą się w niszach, tylko starająca się zainteresować możliwie najwięcej odbiorców.

→I PRZYGODA, KAŻDEJ CHWILI SZKODA

Japończycy wyrzekliby się chyba swojej tożsamości, gdyby nie okrasili gry dramatyczną fabułą pełną nadnaturalnych mocy i wrogich sił. I właśnie ze względu na pewne odejścia od realizmu, bliżej Traumie do przygodówki niż symulatora. Główny bohater to młody chirurg, świeżo po szkole. W czasie pracy w szpitalu odkrywa, że ma rzadki dar – tak zwany Healing Touch, który pozwala w skrajnych sytuacjach uzyskać maksimum koncentracji, a w praktyce działa, jak spowolnienie czasu. Niedługo potem, podczas jednej z operacji, Derek spotyka się z nieznanym, śmiertelnym wirusem. Wkrótce trafia do specjalnej organizacji, zajmującej się walką z „medycznym terroryzmem", gdzie wraz z resztą ekipy będzie starał się leczyć zakażonych i wytropić sprawców. To oczywiście tylko główny wątek całej historii. Derek spotyka na swej drodze wiele osób, które mają własne problemy i mroczne sekrety. W związku z tym sporo tu tekstu do czytania, ale pomijając chwilową patetyczność, dialogi są nieźle napisane. Tak w sumie wygląda cała rozgrywka: scenka, operacja, scenka. Nie brzmi może ekscytująco, ale zapewniam, że nie nuży. Raz, że historia wciąga, a dwa, że w dialogach pojawiają się wskazówki na temat przyszłych operacji. Bez nich trudno Wam będzie zachować pacjenta przy życiu. Wprawdzie przez pierwsze dziesięć operacji powinniście przejść gładko, jednak po tym jakby wstępie, Trauma rzuca gracza na głęboką wodę. I choć w czasie zabiegów pojawiają się wskazówki, to dotyczą najczęściej tylko nowych elementów – reszta w pełni leży w gestii bohatera.

→I PRECYZJA I SZYBKOŚĆ

Nigdy nie sądziłem, że wirtualne operacje mogą być tak wymagające, ale i motywujące. Sterowanie rozwiązano idealnie: analogiem wybieramy narzędzia, a wiilot odpowiada za ich użycie. Pozwala to na błyskawiczne i pewne wykonywanie odpowiednich czynności. Sprzętu jest sporo, obowiązkowo skalpel, strzykawki, szczypce, ale też laser czy defibrylator! Choć podstawy użytkowania każdego z nich opanujecie szybko, to nawet po kilku godzinach będziecie musieli uważać, by nie pojechać skalpelem za daleko lub źle nie założyć szwów. I to jest w tej grze genialne! Wymaga od gracza skupienia, precyzji i pośpiechu, ale oferuje mu intuicyjne i doskonale wyważone sterowanie. Każda śmierć pacjenta będzie wyłącznie Waszym błędem.

Choć głównym wątkiem jest walka z wirusem, mi najbardziej spodobały się „zwykłe" operacje. Jest ich prawdziwe zatrzęsienie, a do tego każda inna – będziecie usuwać polipy z krtani, wyciągać odłamki szkła z ciała ofiary wypadku, czy rekonstruować złamaną kość! Moment, w którym po raz pierwszy trzeba przywrócić pracę serca elektrowstrząsami również zapada w pamięć. Zapewniam, że adrenaliny nie brakuje, zwłaszcza, gdy czas nagli – zazwyczaj do dyspozycji gracza jest zaledwie pięć minut. Pięć minut pełne skupienia i napięcia. Do tego nawet na najniższym poziomie trudności ani razu nie udało mi się uzyskać maksymalnej noty za pierwszym podejściem – jest więc po co wracać do już zaliczonych epizodów.

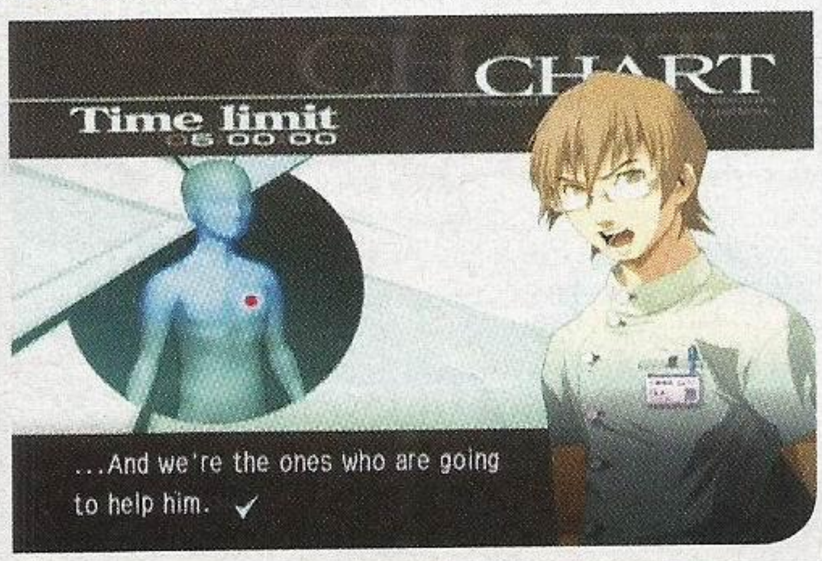
Second Opinion ma przyjemną, choć oszczędną grafikę. Ręcznie rysowane postacie i trójwymiarowi pacjenci ładnie się komponują, choć z pewnością nie obciążają szczególnie procesorów. Brakuje również bardzo voice-actingu, ale o tym przeczytacie w ramce. Za to muzyka stoi na bardzo wysokim poziomie. Zmienia się w zależności od sytuacji i wspaniale buduje klimat. To jedna z mocniejszych stron gry.

→I PRECYZJA I SZYBKOŚĆ

Do licznych zalet **Trauma Center: Second Opinion** doliczyłbym również side-questy, choć mi zamarzyły się różne zakończenia i rozgałęzienia fabuły, zależne od wyniku operacji. Ale i bez tego produkt Atlus oferuje minimum dziesięć godzin intensywnej zabawy, co może nie jest wynikiem rewelacyjnym, ale zadowalającym. Jeśli będziecie chcieli poprawić swoje wyniki lub spróbować poziomu Hard, czas ten jeszcze się wydłuży.

Traumę polecam naprawdę wszystkim i przestrzegam przed skreślaniem jej ze względu na tematykę. To nie jest mini-gierka czy dziwoląg, ale przemyślana produkcja, która z każdego zrobi mistrza w posługiwaniu się wiilotem. I każe mu czekać na nadchodzący sequel. Warto przełamać uprzedzenia i wydać kasę na ten tytuł. ■■

OCENA 8.3/10
NIE POPIERDÓŁKA, A PORZĄDNA GRA



■ Trauma Center nie jest pierwszą grą o chirurgach. Na niezapomnianą Amigę ukazał się tytuł Live & Death, który jednak odstraszał poziomem trudności – utrzymanie pacjenta przy życiu było arcytrudne.

Pod nożem

Do Second Opinion podszedłem jak do zupełnie nowej pozycji, jednak nie jest to do końca prawda. Gra bazuje na TC: Under the Knife na NDSa i jest czymś w rodzaju remake'a tamtej pozycji. Dzieli z nim fabułę i większość operacji; pochodzenie SO jest też powodem braku lektorów. Jednak na Wii poprawie uległ ogół oprawy, sterowanie dopasowano do znaczniej większych możliwości pilota, dodano zupełnie nowy rozdział historii, a także wspomniany w tekście defibrylator. Nie sądzę jednak, by zbyt dużo osób grało na handheldzie. A nawet jeśli, to nadchodzące TC: New Blood powstaje od początku z myślą o Wii.

txt: qsh

PSP

- Wydawca: Majesco
- Producent: Arc Systems
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Sporo ciosów, ciekawe postacie, kolorowa grafika, chodzona część.
ZŁE: Brak mówionych dialogów?
BRZYDKIE: Niektóre postacie – ale naprawdę!

MATT: Kolejni programiści udowadniają, że dla PSP nie ma rzeczy niemożliwych, a cuda zajmują po prostu nieco więcej czasu, niż zrobienie normalnej gry. Taki cudem bez wątpienia jest prześliczna ręcznie rysowana grafika w GGJ; kolory wprost wylewają się z ekranu wielobarwną strugą! Szkoda jednak, że w GGX2 gra się ciężko, bo niektórych ciosów nie idzie wykonać, a trybów dla jednego gracza jest mniej niż w oryginale. Ale już szybkie sesyjki z chodzeniem i biciem to jest to – oldskul pełną gębą!

GUILTY GEAR JUDGEMENT

DWA RAZY DWA DE – KTOŚ CHĘTNY?

Wiele słyszałem opinii, jakoby bijatyki 2D już wymarły i przestały się liczyć. Kurcze, to rzeczywiście niewiele odbiega od prawdy. Pamiętacie ostatni pierwszoligowy tytuł reprezentujący ten gatunek? Ja też nie. Za to ostatnio wpadłem na trop całkiem przyjemnej i wciągającej pozycji, która zagościła na trochę w napędzie PSP. Mowa o GG Judgement – w zasadzie pakiecie dwóch odrębnych gier osadzonych w bardzo wykręconych klimatach. Przed rozpoczęciem musimy wybrać, to w którą część chcemy zagrać – w GGJ, czy w GGX2. Może najpierw o tej pierwszej.

→I CIĄGLE W PRAWO...

O ile gatunek bijatyk 2D faktycznie jest na wymarciu, tak ich chodzoną odmianę czuć z daleka zdechlizną. Nikt już w to nie gra, nikt tego nie produkuje. A tutaj proszę – dostajemy właśnie klasyczne ujęcie konfliktu między bohaterem a hordą wykręconych potworów. Główne skrzypce gra tryb story, do którego wybieramy postać z kilku dostępnych na początku i zaczynamy się przebijać przez plansze dając cały czas w prawo. Wybór walczącej babki czy faceta jest dość znaczący – przede wszystkim to właśnie zawodnicy tworzą niepowtarzalny klimat tego świata. Co powiecie na koleżkę stojącego jakby robił mostek, bydlaka zasłaniającego pół ekranu, kilku(nasto)letnią dziewczynkę z wielką kotwicą, gościa w krawacie o kształcie krzyża, albo jeszcze inną panienkę-babę jagę w kapeluszu plującym chmurą gazu i okładającą przeciwników gitarą? Tak myślałem – moja wyobraźnia czasami też nie wyrabia. Każda z nich – a wymieniłem tylko część – potrafi zadawać wyjątkowe i przypisane tylko sobie ciosy i specjale. Nierzadko animacje są strasznie efektowne i zalewają ekran feerią barw. Całe szczęście silnik gry pozwala na naprawdę widowiskowe zagrania nie tracąc przy tym klatek animacji. No i jak to w chodzonych bijatykach bywa, na końcu każdego poziomu trzeba się zmierzyć z bossem. W sumie niezła z Judgementa jateczka i wcale niełatwa.

→I ...I NA JEDNEJ PLANSZY

Z kolei GGX2 jest pełnoprawną bijatyką 2D – konwersją z PS2 całkiem uznanej w światku mordobijców gry. Główną atrakcją jest zatem versus, ale potrzebne do tego są dwie konsolki i tyleż kopii gry. Niestety. Z kolei zabawa przeciwko SI zawsze stanowiła tylko półśrodek i nie inaczej jest tym razem. Można potrenować, zagrać na czas, albo spróbować załatwić możliwie wielu przeciwników w survivalu. Fanom nie trzeba dwa razy powtarzać i zachęcać do zakupu. Szukającym bijatyki na PSP radzę najpierw porządnie ograć Tekken: DR. 2D faktycznie chyba przestaje bawić nowe pokolenia. ■■

OCENA 7.0

PRZYJEMNA BIJATYKA 2D. TYLKO I AŻ TYLE

■ Wersja na next-geny zgarnia laury za najlepszą grafikę. Czego nikt się nie spodziewał, prawda?

■ PS2 i Wii także trzymają się całkiem nieźle. Gra wygląda porządnie.

■ W Surf's Up mogą zagrać również posiadcze PSP. Z widocznym efektem.

txt: GANON

PS2 | Wii | X360 | PSP

- Wydawca: Majesco
- Producent: Arc Systems
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Świetne dla latorośli. Bardzo pozytywne kolory, całość jest radosna i praktycznie bez przemocy.
ZŁE: Ee, nie ma tu takich.
BRZYDKIE: Potłuczony ekran po konfrontacji naszego surfera ze skałą. Ale fajny efekt zrobili.

MIELU: Nic nowego w temacie licencjonowanych bajek dla dzieciaków – przeciętna grywalność z przyzwoitą oprawą. Ale przecież właśnie o to chodzi w tym biznesie – trzeba mało zainwestować, a korzystając z wpływu pociech na swych rodzicieli, wyciągnąć maksymalnie dużą kasiutę. Gry na takich licencjach nie muszą być dopieszczone i rozbudowane, mają się sprzedać na fali (nomen omen) popularności filmowego pierwowzoru. Proste i skuteczne.

SURF'S UP

GRY NA PODSTAWIE KRESKÓWEK SĄ NĘDZNE

Tak już się utarło, co wcale nie znaczy, iż nie może być mowy o wyjątkach od reguły. Zupełnym paradoksem jest fakt, że wirtualne adaptacje wielkich kasowych hitów nie mogą dorosnąć do pięt swym kinowym braciom ze względu na budżet – większe fundusze przełożyłoby się zapewne na jakość. Dobra, wiem, pieniądze to nie wszystko, ale i tak czuć, że wydawcy skąpią na nie floty.

→I SURFIN' USA

Historia podąża śladami goszczącego na ekranach naszych kin filmu *Na fali*, do którego ślinią się małe urwisy. A przedstawia się tak – pingwinek Maverick imponuje swoimi surferskimi umiejętnościami, co pozwala mu na udział w wielkich zawodach o tak wysokiej randze, że z miejsca staje się sławny. Ma w tym swój udział również nie odstępująca go na krok ekipa telewizyjna. Na graczy czeka zatem pięć wybrzeży, na każdym po dwie, trzy trasy, a na nich kilka zadań do wykonania. Przykładowo trzeba zdobyć trzydzieści punktów, przepłynąć przez dziesięć obręczy, czy zebrać podczas wyścigu kilka statuetek. A w finale każdego cyklu pojedynek z Tankiem, miejscowym wymiataczem.

Plansze najeżone są przeszkadzajkami – na lodowym wybrzeżu należy unikać zderzeń z dryfującą krą, w pobliżu wulkanu zwracać uwagę na ostre skały, a na cmentarzu zatopionych statków omijać ich wraki. Rozmaite dopałki też się znajdą – podwajające czy potrajające pulę punktów po udanym myku. Mimo swej niszczycielskiej mocy, to właśnie fala jest elementem kluczowym – ślizganie się po niej pozwala przyspieszyć, a nawet wzbić się w powietrze i zacząć czesać triki. Krzyżyk odpowiada za podstawowe, najgorzej punktowane, najłatwiejsze, ale i najbezpieczniejsze sztuczki. Kółkiem, po uprzednim wystrzeleniu z wodnego grzbietu, wykonuje się wyżej liczone ewolucje, jednakże z lądowaniem mogą być już większe problemy. Po wykonaniu kilku takich trikasów napełnia się pasek specjału, odpalanego trójkątem. Ten sam przycisk służy wtedy to nabijania czterocyfrowych ilości punktów – pojawia się mały blur, natomiast bohater zdolny jest wyczesać znacznie trudniejsze sztuczki.

Prawa gałka przypisana została fristajlowi – machając nią można nabić trochę dodatkowych punktów, aczkolwiek ten styl wcale taki „wolny" do końca nie jest, bo możliwości są mocno ograniczone i nawet szaleńcze maltretowanie analoga pozwala jedynie na kilka ewolucji. W ogóle wachlarz ruchów jest dość ubogi, jak na pozycję tego typu. Każdy wyścig jest podsumowywany, a w zależności od ilości zgarniętych w trakcie przejazdu statuetek, prawidłowo miniętych (środkiem) obręczy i ogólnego dorobku punktowego konsola rozdaje odpowiednie bonusy. Raz trafi się nowa deseczka do kolekcji, odblokuje się kolejny surfer, a czasem nawet w nagrodę z głośników popłynie świeża nuta.

Wykonaniu nie mogę postawić za wiele zarzutów, choć mogłoby być zdecydowanie bardziej efektownie; woda nie rozbryzguje się jakoś wspaniale, jej kolorów czy też odcieni powinno być więcej, podobnie jak rodzajów piany. No i przeszkody też dałoby się spokojnie okleić fajniejszymi teksturami. A tak jest tylko poprawnie z małym plusem za płynną animację. W kwestii audio jest przyjemnie, prawdziwie surfingowo – kalifornijski punk rock, wokale wprost z amerykańskich campusów.

Gra jest dość krótka, przejście głównego trybu to w porywach półtorej godziny, odkrywanie nowych postaci i deseczek to następne pół, a kolejna mija przy zabawie z bonusami. Ze względu na klimat rodem z filmu dla dzieciaków wyjadaczom do gustu nie przypadnie, natomiast dla pociech będzie idealną zabawką. Mało skomplikowaną, łatwą i w miarę fajoską. Szczególnie, jeśli mają za sobą film. ■■

OCENA 5.9/10

TYLKO DLA NAJMŁODSZYCH GRACZY

LARA CROFT: TOMB RAIDER ANNIVERSARY

MAŁA ROCZNICA TEŻ JEST ŚWIETNA

txt: qsh

PSP

- Wydawca: Eidos
- Producent: Crystal Dyn.
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Klimat, animacje bohaterki, długość zabawy, zagadki.
ZŁE: Praca kamery.
BRZYDKIE: Mało płynna zabawka.

GULASH: No po prostu muszę to napisać – jakim trzeba być developeremcieciem, żeby przygotować dla potrzeb prasowych publikacji tak nędzne i beznadziejne screenshoty z ładnej gry. Popatrzcie – ciemna masa i na jej tle jasna plama, Lara... Uuuch. Nic to – konwersja jest bardzo dobra, jeśli ktoś nie grał na PS2 śmiało może atakować. Pełna kontrola nad kamerą to także rzadkość w grach tpp na PSP. Warto wcielić się w Larę.

Pierwsza dama gier video – słyszeliście kiedyś bardziej kiczowate określenie na Larę Croft? Ja też nie. Tomb Raider, czyli produkcja, w której po raz pierwszy ją zobaczyliśmy, do dziś uznawany jest za jednego z najbardziej klimatycznych przedstawicieli przygodówek i w zasadzie prekursora gatunku gier z widokiem zza pleców bohatera. Tajemnicza kraina, ruiny i grobowce są dla wielu graczy elektronicznym odpowiednikiem Graceland. W setnym numerze N+ Mielu zrecenzował dla Was wersję na PS2, ja śpieszę donieść, że edycja na PSP jest również ciekawą propozycją nie tylko dla fanów serii, ale dla każdego lubiącego dobre, zręcznościowe gry.

TR:A jest odświeżoną częścią pierwszą, dostosowaną do dzisiejszych standardów. Widać to przede wszystkim po stronie graficznej, która może wprawić w zachwyt nawet na ekranie przenośnej konsoli. Piękne i wymyślne konstrukcje, skalne półki, a nawet wartkie strumienie podane są w sposób zachęcający do dalszych odkryć. Lara wygląda pierwszorzędnie – jest świetnie animowana i porusza się w naturalny sposób. Najbardziej spodobał mi się moment najdalszego skoku, z jednej krawędzi na przeciwległą – panna wyciągnęła się jak długa i opuszkami palców (siła wyobraźni, hehe) chwyciła się gzymsu. W takich chwilach trzeba szybko wciskać trójkąt, żeby odzyskać równowagę. Tak samo dzieje się np. z balansowaniem na palu – trzeba mieć sporo szczęścia, żeby dobrze na nim wylądować i utrzymać się, by skoczyć dalej. Może realizm czasami kuleje, ale wygląda to i sprawdza się wyśmienicie. Pani archeolog potrafi też pływać, wspinać się, wyposażona jest w linkę z kotwiczką, której używa w kilku momentach. No i nie jest bezbronna – walka za pomocą karabinu, shotguna czy też dwóch kultowych pistoletów z nieskończoną amunicją wciąż potrafi napompować adrenalinę w żyły. Bestiami są drapieżne ssaki – niedźwiedzie, wilki, nietoperze. Znalazło się też miejsce na zagubionych w czasie i przestrzeni koleżków – ostrzał małych raptorów to jedno, ale zderzenie z gigantycznym tyranozaurusem to zupełnie inna bajka.

Niestety, nie ma rzeczy idealnych. Często szwankuje płynność animacji, przez co czasami można spaść w przepaść nie z własnej winy. No i kamera – mamy nad nią pełną kontrolę, ale sama z siebie czasami mogłaby się lepiej ustawić. Mi jednak te niedoróbki nie popsuły wyprawy do Graceland. Anniversary stara się być wierne oryginałowi i wychodzi to tylko na dobre, a dorzucone elementy sprawiły, że spokojnie może walczyć z nowymi grami w tym gatunku. ■■

OCENA 8.2/10
UDANY REMAKE KLASYKA, WARTO ZAGRAĆ

ALIEN SYNDROME

SYNDROM SŁABYCH GIER OD SEGI

txt: MATT

PSP

- Wydawca: SEGA
- Producent: Totally Gms
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■□□□□□□

DOBRE: Próba odświeżenia starego, dobrego Alien Syndrome sprzed lat...
ZŁE: ...zakończyła się totalną porażką. Słaba grafika, mało emocjonująca slasherka, kiepsko przemyślane rozwijanie postaci.
BRZYDKIE: Respawnowania potworów powinno się zakazać jakąś specustawą. Toż to porażka nowej generacji gier!

MIELU: Po takiej recenzji nie ma już wiele do dodania, niektórych gier sprzed lat nie powinno się tykać. Nigdy. Nawet kijem. Jest szaro-buro, sterowanie kuleje, a granie trudno określić słowem „zabawa". Na PSP lepiej pograć w Dungeon Siege lub Untold Legend.

Gdybym pisał do Segi list, klątbym częściej, niż Tony Montana w „Człowieku z blizną". Czy naprawdę każda gra firmowana błękitnym logiem musi być z urzędu słaba i niedorobiona? Nie mogę już patrzeć na przygody Sonica i nie wytrzymam kolejnej godziny z Alien Syndrome. Pomijam nawet fakt, że bohaterka gry porusza się jak trwale okaleczona, a klatki animacji nie nadążają za tempem akcji. Ale może zacznę od początku... Alien Syndrome mógł być naprawdę mocnym shooterem, którego akcja przewala się przez pokład opuszczonego okrętu kosmicznego. Fabuła mówi coś o mrocznej, niejasnej przeszłości bohaterki, zaginionym statku badawczym, nieznanym zagrożeniu, itp. Niestety, scenariuszowi zabrakło szlifów, a grze – solidnego wykonania i patentów urozmaicających wyrzynkę. Wszystko co należy robić, to biegać z jednego końca statku w drugi, a w międzyczasie nawalać w przycisk X wycinając obślizgłe potwory. Niestety, wybijanie obcych bardziej kojarzy się ze smutnym obowiązkiem, niż z czystą zabawą. Ciosy bohaterki nie mają w sobie powera, a strzelanie nie sprawia nawet grama radości. Inna sprawa, że stwory respawnują się na każdym kroku i dosyć szybko przychodzi moment, że chce się je zwyczajnie olać i biec dalej przed siebie. No właśnie, gdyby nie fakt, że za każdą ubitą paskudę postać zarabia punkty doświadczenia, a bossowie są dość wymagający – grę można by po prostu przebiec, totalnie odpuszczając sobie walkę.

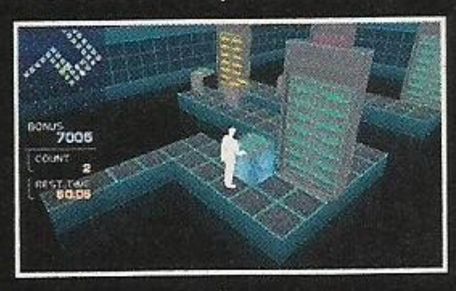
Zanim w ogóle zaczniecie zabawę, należy wybrać profesję dla swojej postaci i umiejętnie ją pielęgnować. W zależności od tego, czy lubicie wycinać mieczem, czy raczej preferujecie wesołą snajperkę – gra przydzieli Wam odpowiednią broń, którą dalej w trakcie zabawy rozwijać będziecie punktami doświadczenia. Szkoda, że Alien Syndrome nie jest do końca elastyczne i nigdy nie pozwoli zaszaleć postacią dobrze wyszkoloną we wszystkich profesjach. Tu jest podobnie, jak w Dragon Quest VIII – jeśli zechcecie rozwijać się we wszystkich kierunkach (rzeźnik, strzelec, człowiek demolka), to skończycie z bezwartościowym wrakiem, niezdolnym do walki.

Graficznie jest słabo, ale przede wszystkim nudno. Korytarze są monotonne i zaprojektowane na jedno kopyto. Nie wymagam, aby każda gra wyglądała jak Size Matters, ale do diabła – PSP jest zwyczajnie za mocne na takie bajki. Pomysł z odradzającymi się potworami też jest nędzny, bo nie czuć żadnej satysfakcji z odsyłania ich do piachu. A na koniec, tak między nami, ta gra jest naprawdę brzydka i bez polotu. Źle się na nią patrzy, a co dopiero przechodzi. Z dala od tego! ■■

OCENA 4.0/10
OBCY W WORKU

mArgines
ZNALEZIONE POD BIURKIEM

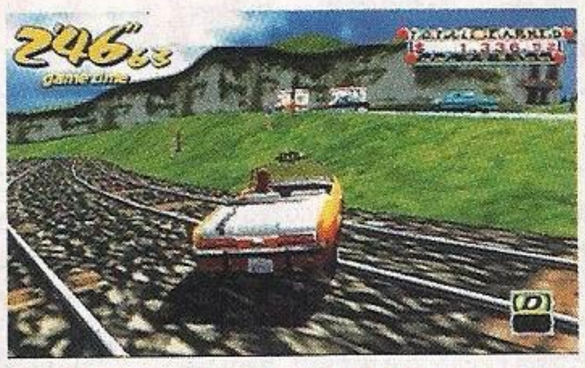
PRACTICAL IQ
■ Konsola: PSP ■ Wydawca: D3 Publisher ■ Ocena: 9/10



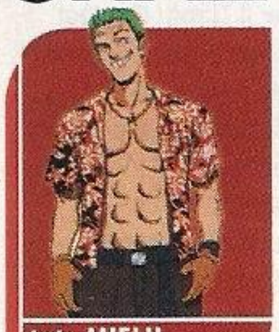
Nie dalej, jak miesiąc temu bawiłem się świetnie przy prostym, ale wciągającym Hot Brain. Pisałem wtedy, że konsolka Sony mocno ustępuje w dziedzinie umysłowych wyzwań swojemu koledze – DeeSowi. Nie spodziewałem się, że tak szybko inni producenci softu podchwycą pomysł wrzucania na PSP gier właśnie z tego podgatunku i tym samym pozycja sprzętu Sony ulegnie sporej poprawie. Zachwyciłem się Gorącym Mózgiem – przyznaję, ale dopiero Practical IQ zawładnęło mną na dobre.

Dotykowy ekran w DS z pewnością umożliwił rozwój różnego rodzaju układanek, zgadywanek i rysowanek. PSP wyposażone jest tylko w przyciski, ale za to ma szerokokątny wyświetlacz i oferuje znaczne ładniejszą grafikę. Dlaczego więc nie napisać gry, która opierać się będzie na trójwymiarowych obiektach? W PIQ kierujemy białą postacią mężczyzny lub kobiety – płeć wybieramy przy tworzeniu profilu (podajemy jeszcze wiek, grupę krwi) i nie ma wpływu na rozgrywkę. Człowieczek jest bez twarzy, cały biały, jak jakaś zjawa. Za to jego animacja stanowi mocny punkt programu – jest dokładna i naturalna. To tak, jakby na kogoś wylać wiadro białej farby i ustawić na zawieszonych w przestrzeni konstrukcjach opartych na niewielkich sześcianach (długość każdego boku to jakieś pół metra). Zadanie polega na przejściu z punktu A do B, jednak droga usłana jest wieloma zagadkami i niebezpieczeństwami. Na planszy znajdziemy bloki zwykłe, które można podnosić i przenosić, są też scalone cztery bryły, które ciągniemy lub przepychamy z każdej strony. Następnie są też takie, które wypuszczają wiązki lasera – zetknięcie się z czerwonym promieniem wymusza restart. Później spotkamy szklane kostki – przepuszczają światło i nie można ich zrzucać z wysoka, bo się potłuką. Wrzucono też różne mechanizmy aktywowane kolorowymi przyciskami (np. trzeba położyć klocek na żółtym polu, żeby żółte wrota się otworzyły). Ostatnią atrakcją są policjanci i detektywi. Pierwsi poruszają się z wielkimi latarkami, w których światło nie możemy wpaść, a drudzy tropią pozostawione ślady. Trzeba wiać.

Głównym daniem jest test składający się ze stu zadań. Twórcy dają nam na niego pięć godzin. Niektóre zagadki są tak świetnie pomyślane, że aż za głowę się łapałem z zachwytu. Na ekranie widzimy limit czasu i ruchów. Przekroczenie oznacza ocenę poniżej 100, uporanie się szybciej podnosi wynik. Liczy się więc szybkie wymóżdżenie sposobu i następnie bezbłędna przeprawa podparta nielichą zręcznością. Warto popróbować rozwiązać część z nich w menu Collection, żeby nie wypaść strasznie słabo, gdy czas upłynie, a rozwiązanych zostanie 1/3 zagadek. Polecam się sprawdzić – genialna gierka! ■■ [qsh]



CRAZY TAXI FARE WARS



txt: MIELU

PSP

- Wydawca: SEGA
- Producent: Sniper Std.
- Liczba graczy: 1 (2)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Idealna do szybkiej zabawy. Dwie gry w cenie jednej. Niezła oprawa. Multi.
ZŁE: Uczyć się trasy na pamięć, żeby przedłużyć zabawę? Nie każdy to polubi.
BRZYDKIE: Jak ktoś chce dłużej pojeździć na spokojnie, to nie ma szans. Tylko po co?

MARCELLUS: Klasyka arcade'a w kieszeni, z grafiką prawie jak na nieodżałowanym DeCku? Chętnie, owszem, tak. Dla tych, co nie pamiętają tak odległych czasów – wtedy Crazy Taxi to był szał.Wprawdzie idea nieco się już zestarzała, ale bycie szalonym taryfiarzem nadal potrafi wzbudzić emocje. Bez wątpienia posłużyło tej grze przeniesienie na przenośną konsolę – porcjowane granie w Crazy Taxi sprawdza się lepiej, niż długie sesje. Warto obadać.

WŁĄCZYĆ, ZAGRAĆ, WYŁĄCZYĆ, WŁĄCZYĆ...

Odgrzewany kotlet? Pewnie, i to nie jeden, bo Fare Wars, to aż dwie części Crazy Taxi, dreamcastowego i automatowego hitu sprzed lat. Mógłbym znów marudzić, że na PSP nie ukazuje się nic nowego poza konwersjami i sequelami, ale akurat ten tytuł idealnie sprawdza się na przenośnej konsoli. Zabawa polega na śmiganiu taksówką po sporym mieście i podwożeniu kolejnych pasażerów we wskazane miejsce. Na czas, którego jest absurdalnie mało, a więc tak, jak w oryginale. Dodatkowe sekundy zyskuje się w nagrodę za szybkie dostarczenie klienta do celu, albo wtedy, gdy kogoś trzeba wyjątkowo daleko przewieźć. Co nie zmienia faktu, że jednorazowa sesja trwa zaledwie kilka minut i po niej próbuje się jeszcze raz, albo wyłącza konsolkę.

→I SZALONY TAKSIARZ

Fare Wars to czysta arcade'ówka, samochodem kieruje się łatwo, spusty robią za gaz i hamulec, a dodatkowo można przełączyć się między wstecznym i jazdą do przodu. W zakręty wchodzi się na pełnym gazie, a w razie zderzenia co najwyżej traci się kilka cennych sekund na ponowne rozpędzenie bryczki. Szybko jednak okazuje się, że aby zająć sensowną lokatę w tabeli wyników, trzeba wykazać się nie lada precyzją. Cenne sekundy łapie się stając milimetry obok klientów, żeby nie musieli podbiegać. Trzeba też opanować technikę zatrzymywania fury wykonując podczas hamowania obrót o sto osiemdziesiąt stopni. W drugiej części CT da się też w dowolnym momencie podskoczyć taksówką na kilka metrów, na przykład po to, żeby wbić się na estakadę, albo minąć szybko parę tirów. Wszystko ma na celu oszczędzanie sekund, tylko wychodzi na to, że gra się w kółko w ten sam sposób, wykonuje te same zadania, próbując nauczyć się jak nie popełniać błędów, by zabawa była jak najdłuższa.

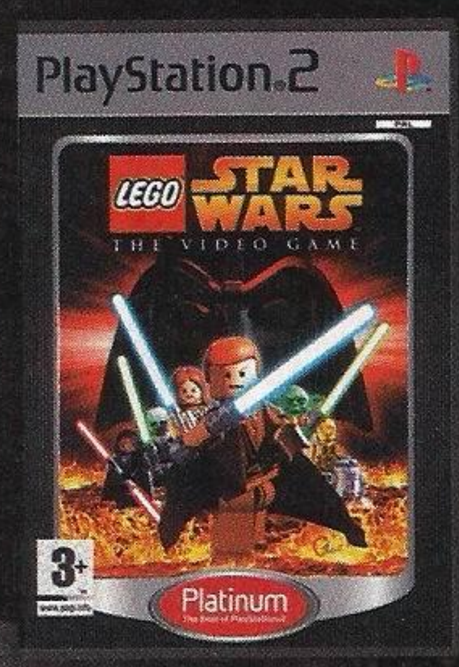
Tras za dużo nie ma, ale za to jest sporo klientów, co pozostawia spore możliwości manewru przy opracowywaniu trasy najlepszego i najdłuższego przejazdu. Gdyby się jednak zrobiło nudno, można pograć ze znajomym na jednej konsoli (na zmianę) albo w necie. Walczy się o to, by szybciej dowieźć tego samego klienta do celu, lub nabić więcej kasy za efektowną i szybką jazdę. Proste i zabawne, a do tego przyjemnie się na to patrzy, bo chociaż niekiedy zwalnia animacja, a otoczenie nieładnie się dorysowuje, to Crazy Taxi jest bajką ładną, kolorową i utrzymaną w wesołym klimacie. Pasażerowie nie mogą usiedzieć w miejscu, coś pokazują, a jeśli jest ich kilku – podskakują i wygłupiają się na tylnym siedzeniu, jakby słyszeli towarzyszącą graniu świetną gitarową muzykę.

Fare Wars idealnie nadaje się do szybkiej zabawy (czyż nie taka jest idea przenośnego grania?), gdy trzeba podjechać gdzieś autobusem, ale na długie podróże weźcie na wszelki wypadek Lumines. ■■

OCENA 7.3
DO AUTOBKA W SAM RAZ

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ O WYJĄTKOWE TYTUŁY NA PLAYSTATION® 2!

69,90 PLN



TYLKO NAJLEPSZE GRY NA PLAYSTATION® 2! TERAZ W REWELACYJNIE NISKIEJ CENIE!

KOLEKCJA KLASYKI

Sprawdź je wszystkie na www.kolekcjaklasyki.pl/kkps2

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

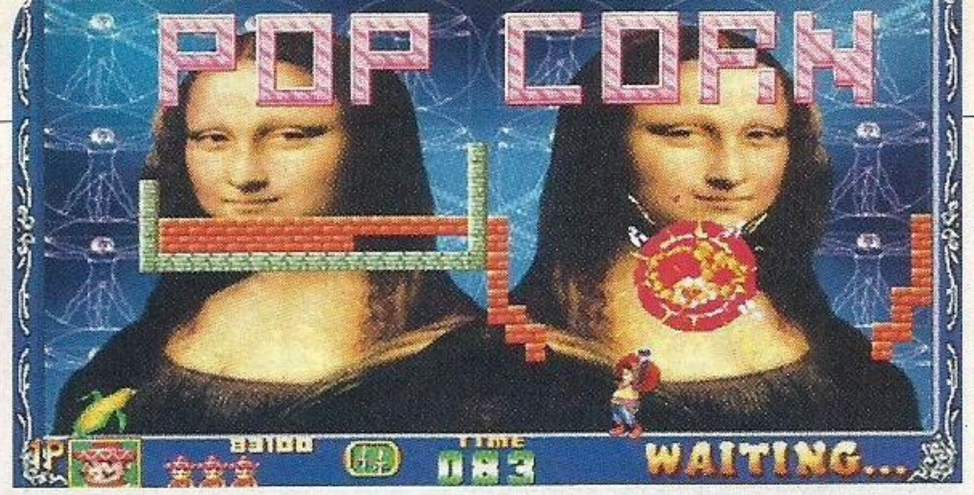
CENEGA

eidos

PlayStation PlayStation.2

KOLEKCJA KLASYKI jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Kolekcja Klasyki są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli.

2006 Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved. Eidos Games Ltd is a subsidiary of SCi Entertainment Group PLC. "PS", "PlayStation", is registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



txt: MATT

PSP

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Nareszcie Super Puzzle Fighter II Turbo skonwertowany do rozmiarów kieszeni. Czysta bomba!
ZŁE: Jak ktoś nie trawi starej szkoły, to i SPF2T nie przełknie. Trzy dodatki w postaci Buster Bros to nic nadzwyczajnego, zaś Blocks (lub jak wolicie – Arkanoid) olejecie po dwóch minutach.
BRZYDKIE: Stare dobre 2D. Dla jednych zaleta, dla innych wada. Dla mnie Ryu musi pozostać w 2D do końca świata – nie ma innej opcji!

GULASH: Super Puzzle Fighter II Turbo to mistrzowska gra, choć przede wszystkim w multiplayerze, co na PSP będzie ograniczone. W sumie podoba mi się ta kolekcja. Byle była niedroga, bo w full price bym jej nie wziął.

CAPCOM PUZZLE WORLD

GORĄCY KOCIOŁ Z KLASYKAMI!

Logo Capcomu rysuje się na ekranie konsoli. W tle przygrywają staroszkolne sample, niegdyś dudniące w salonach gier. Na pierwszy plan wyjeżdżają ręcznie malowani Ken i Ryu... Już za sam klimat starej, dobrej szkoły chcę postawić ocenę 10 i przypieczętować ją potężną dawką wykrzykników! Chcecie tego, czy nie – każda firma (ot, choćby Midway, Atari, czy Namco) wydaje po latach swoje największe klasyki i liczy na nasz sentyment poparty gotówką. Capcom jest w tym absolutnym mistrzem, bo ich archiwa są najbardziej grywalne i kropka.

→I PRZE-GRA

Capcom Puzzle World ma jedną niezaprzeczalną zaletę, a na imię jej Super Puzzle Fighter II Turbo. Na pierwszy rzut oka wygląda jak klon tetrisa – kolorowe klocki sypią się z góry ekranu, a grający musi je pomieścić na niewielkim obszarze. Raz na jakiś czas spada bomba likwidująca klocki wybranego koloru. Jeśli uda Wam się ułożyć ogromną, jednolitą figurę, a następnie zdetonować ją taką bombą, to nie dość, że zarobicie potworną ilość punktów, to dodatkowo ostro nabruździcie w układance przeciwnika.

No właśnie. Super Puzzle Fighter nie pozwoli Wam bawić się w pojedynkę. Drugie pół ekranu zawsze zajmuje oponent, który również stara się wygrać. Jego długie łańcuchy kombosów przekładać się będą na coraz większe zaśmiecenie Waszej planszy i w konsekwencji – widmo porażki, zacznie zaglądać Wam w oczy. Rywalizację dodatkowo podkręca fakt, że na środku ekranu walczą ze sobą karykaturki wojowników. I jest tutaj sporo ulubieńców Capcomu z obsady Street Fightera i Nightstalkers. Jeśli w klockach nic się nie dzieje, postacie stoją w miejscu i bacznie się obserwują. Wystarczy jednak, że dobrze zdetonujecie bombę i oczyścicie ze śmieci pół ekranu, a natychmiast zobaczycie, jak Ryu wywala potężnym specjałem prosto w drobniutką Sakurę reprezentującą przeciwnika. W tym samym momencie na ekran oponenta spadnie z tuzin klocków i albo sobie z nimi poradzi, albo ugrzęźnie zapewniając Wam wygraną. Proste.

→I ...I ZAPCHAJDZIURY

Reszta mini gier, jak choćby trzy odsłony Buster Bros, to jedynie zapychacze miejsca na UMD i przystawka do dania głównego – Super Puzzle Fighter II Turbo! Gra jest leciwa, ale bije od niej pasją, kolorem i czystym powerem! Stu złotych bym za tę płytkę nie dał, ale jeśli pojawi się kiedyś w dziale z klasyką – atakujcie bez dwóch zdań. Aha, potwierdzone źródła donoszą, że Capcom Puzzle World lubi się wieszać na konsolach z firmwarem 3.50 i 3.51. Capcom w pocie czoła pracuje nad usunięciem problemu, ale miejcie to na względzie inwestując w ich najnowszy powerkotlet! ■■

OCENA 7.0

PRZESIADKA Z PIĘŚCI NA PUZZLE I WALCZYMY DALEJ!

■ Chora do wyrzygu kolorystyka, masa strzelania, a wszystko w oprawie, którą z pewnością wywołałaby furorę... W poprzednim milenium.

■ Jest i multi, ale zachęcenie kumpla do gry będzie wymagało użycia przemocy.

XYANIDE: RESURRECTION

NIBY NIEPOZORNA GIERKA, A STARFOXA MI PRZYPOMNIAŁA

txt: GANON

PLAYSTATION 2 | PSP

- Wydawca: Playlogic
- Producent: Playlogic GF
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Klimat dawnych strzelanek powraca na chwil parę.
ZŁE: Jak na klasycznego shooterka nieco tu nudno.
BRZYDKIE: Design statków jest makabryczny.

GULASH: Fabułą Xyanide: Resurrection „prawie" dorównuje Solaris Lema – otóż tytułowa substancja powoduje materializowanie się myśli, stąd też poziomy gry są żywcem wyjęte z koszmaru, gdyż wymyśla je chory umysł wiedźmy, o której Ganon wspomina w tekście. I super, ale to jedyna zaleta tej gry, fabuła znaczy się. W shooterze dla jasności. Czyli co? Ano średniak dla zdesperowanych fanów gatunku.

A jest co przypominać – Starfox 64 to jedna z moich ulubionych gier w ogóle, przechodziłem ją kilkadziesiąt razy, czasem napis „The End" widywałem po kilka razy dziennie. Xyanide: Resurrection może nie jest wierną kopią, w ogóle do Gwiezdnego Lisa się nie umywa, ale pozwala odżyć wspomnieniom sprzed lat. Mnie przynajmniej pozwoliło.

→I PSYCHODELIC SHIT

Poziomy są naprawdę wykręcone, momentami przywodzą na myśl REZa czy Amplitude. Lecimy stateczkiem poprzez jakąś pulsującą i mieniąca się jaskrawymi barwami łunę, by dalej kołysać się w jakimś tunelu, którego obramowanie stanowi nieprzenikniona, krzykliwa w swym kolorycie aura. Wszystko nieustannie się świeci, przygasa, by znów eksplodować feerią barw, fajerwerków, tęczy. Jakby tego było mało, atakuje nas trance'owa muzyczka – dźwięki płynące z głośników potęgują wrażenie wszechobecnej psychodelii – w tle czasem potrafią pojawić się deliryczne wizje, np. lico głównej złej – wiedźmy. Byłoby cacy, gdyby to wszystko szybko nie męczyło oka i nie stawało się zwyczajnie monotonne i nudne.

Akcja jest intensywna, co rusz prują do nas wrogie stateczki, gonią rakiety, omijają pociski, wiązki laserowe czy meteoryty. Zarówno starci w pył oponenci, jak i meteory, pozostawiają po sobie fanty podreperowujące nasze zdrówko, czy też dodatkowe głowice gotowe do penetracji pancerzy gwiezdnych pojazdów obcych. I tak, jak otoczeniu, prócz wspomnianej nudy, nic zarzucić nie można, tak statki – nasz i adwersarzy – są wykonane dziadowsko. Nie ma w nich krzty chłodu, zero fajnego, czaderskiego wyglądu. Ten, kto je projektował, solidnie skopał sprawę, bo mi się po pewnym czasie odechciało kierować czymś, co przypomina glebogryzarkę. Widać nie tylko pomysłów zabrakło autorom podczas tworzenia poziomów, ale także w trakcie projektowania maszyn cienko było z weną.

→I STARE JEST LEPSZE

Wracając do poziomów, warto wspomnieć, iż nie są one totalnie kieprawe – frajdę miałem śmigając nad monumentalnymi fragmentami jakiegoś statku, z mnóstwem wyrzutni rakiet i działek nawalających w moim kierunku. Nieźle prezentuje się także level przypominający będącą w ciągłym ruchu budowlę – kolejne bloki skalne przesuwały się i obracały, piaskowy walec opadał i się podnosił, a ja wymieniałem ogień z niszczycielami.

Strzelać jest z czego, bo, nie licząc podstawowego działka, mamy do dyspozycji rakiety, shotgun, laser, czy specjalny magnes, przyciągający asteroidy lub pojazdy gwiezdnych zakapiorów czyhających na nasz żywot. Po każdej misji, zależnie od tego, ile żyć straciliśmy, i ile wrogich statków utrafiliśmy, dostajemy kapuchę. Możemy ją wymienić na wyżej wymienione zabawki, lub na tarczę. Na gadżety mamy cztery sloty, więc trzeba dokonywać właściwych wyborów. Przykrym jest fakt, iż po wyekwipowaniu w ten sprzęt, nasz stateczek przypomina jakiegoś potworka z modeliny, ulepionego przez niewidomego z poważną dysfunkcją manualną. Żenada.

Xyanide da się przełknąć, nie ma tragedii; można trochę postrzelać, polatać, poszarpać w multi. Oprócz story mode mamy quick mission mode, gdzie pruć możemy po levelach odkrytych w scenariuszu, na dokładkę ostaje się nam tryb latania i walczenia na czas po innym zestawie poziomów. Jeśli zaliczyliście już wszystkie shootery na PS2, to... odłóżcie forsę na Ikarugę na Dreamcasta. Bo w Xyanide generalnie, w porównaniu do wiekowego Starfoxa 64 i Ikarugi właśnie, nudno jest, no. ■■

OCENA 5.0/10

OD BIEDY, JEŚLI JUŻ WSZYSTKO OGRALIŚCIE

Neon

Lekcja do wyciągnięcia z tego Neona? Wasze prace nie zawsze muszą przybierać formę felietonów. Możecie też spróbować się z konkretnym tematem, jak to zrobił Michał pisząc o Core Design i Pita w Sylwetce Mistrza oraz Century Child, którego artykuł o Shenmue mogliście przeczytać w poprzednim numerze Neo Plus. Tak czy inaczej – piszcie! [neon@neo-plus.pl]

CZYTELNICY NADESŁALI

GDZIE TE EKIPY: CORE DESIGN

Wielu zdolnych twórców dostarczało nam przez lata gry zapewniające setki godzin wyśmienitej rozrywki, ale wyłącznie Core Design udało się stworzyć grę, której główna bohaterka stała się ikoną kultury masowej i obiektem westchnień nastolatków. Chojnie obdarzona przez naturę pani archeolog...

Zanim jednak nastal czas Lary Croft i Tomb Raidera, programiści z Core stworzyli masę przemiodnych produkcji, o których wypadałoby chociaż wiedzieć, jesli nie miało się wcześniej okazji przynajmniej w część z nich zagrać. Zacznijmy więc od początku…

Studio Core Design założył w 1988 Jeremy Heath-Smith. Złożone z zaledwie ośmiu gości, w większości byłych pracowników Gremlin Graphics (później przemianowane na Gremlin Interactive, swoją drogą okazało się być niezłym wydawcą), juz swoją pierwszą grą zwróciło uwagę całego grającego świata. Rick Dangerous z miejsca stał się hitem i otrzymał tytuł europejskiej gry roku. Mocno wzorowany na historii Indiana Jonesa, Rick był platformerem, a posiadacze Amigi, ZX Spectrum i PC opartych o DOS´a mogli w nim strzelać, ogłuszać przeciwników, rzucać bombami i unikać pułapek. Jednak dopiero następne tytuły Core zasiliły, oprócz wszelkich Amisi i pochodnych, także królujące wówczas konsole (SNES, Game Boy, Sega Genesis, MegaDrive, Master System) i większość z nich dla fanów oldschoolu do dziś ma niemałą wartość.

W 1994 roku Core Design wykupione zostało przez grupe CentreGold, która pozostawiła jednak przyszłym ojcom Lary Croft pełną autonomię. Wcześniej, Core wypuszczając wiele bardzo udanych produkcji, zyskało sobie miano jednego z najlepszych europejskich developerów. Na wzmiankę zasługuje miedzy innymi Chuck Rock – chodzony „w bok" platformer z wkurzonym jaskiniowcem o przerośniętej szczęce i brzuchu, który służył mu jako broń przeciwko prehistorycznemu dziadostwu. Na uwagę zasługiwała kreskówkowa, kolorowa grafika i wszechobecny humor (T-Rex w bokserkach w serduszka rządzi, szkoda, że w Jurassic Park nie było takiego, hehehe). Powstała jeszcze inna gra z jaskinowcami w roli głównej – BC Racers, wyścigi kartów które może nie były genialne, ale nie odstawały od ogólnie wysokiego poziomu gier Core. Kolejnym przekomicznym, a jednocześnie bardzo grywalnym tytułem, był mariaż platformówki i gry logicznej Bubba 'N' Stix. Zakręcone zagadki, dwójka bohaterów (porwany do międzygalaktycznego ZOO przez kosmitow ziemski wieśniak i jego patyk… znaczy się patykowaty kosmita, który razem z nim ucieka z rąk oprawców) oraz świetny gameplay przyniosły tej produkcji niemały sukces.

W tamtym okresie powstał również symulator helikoptera bojowego Thunderhawk, którego sequel z 1995 roku powalał trójwymiarową grafiką i widokiem z kokpitu. Nic dziwnego, że odniósł spektakularny sukces sprzedając się w Europie w około 200.000 egzemplarzy!

Nie można pominąć jeszcze dwóch wyśmienitych gier, którymi zachwycać się mogli w 1992 roku posiadacze Sega Mega-CD. Pierwsza to Jaguar XJ220 z niespotykanym dotąd edytorem torów wyścigowych i możliwością naprawiania uszkodzonych pojazdów. Drugi hit, o którym mowa, to Heimdall czerpiący pełnymi garściami z nordyckiej mitologii. Kierowaliśmy w nim Heimdallem właśnie – pomniejszym bóstwem, którego zadaniem było odzyskanie ukrytego przez Lokiego oręża bogów Asgardu. Oprócz eksploracji ukazanej w rzucie izometrycznym, graczom zaserwowano trzy mini gry. Od uzyskanych w nich wyników zależały statystyki bohatera oraz to, spośród ilu osób będzie można dobierać członków drużyny.

I tu dochodzimy do wiekopomnej chwili – roku 1996. Eidos kupując CentreGold staje się posiadaczem Core Design, które ponownie dostaje wolną rękę w tworzeniu gier. Wsparcie finansowe i technologiczne nowego szefa zaowocowało wypuszczeniem na rynek Tomb Raidera, ktory zmiótł konkurencję na PC, PlayStation i Saturna. Kasa pochodząca ze sprzedaży sześciu milionów egzemplarzy pierwszego Tomba należała się ekipie Core Design. Gra była wciągająca i klimatyczna, a mechanizmy w niej zaimplementowane wyznaczyły nowe kierunki dla innych producentów gier. Rozumiem, że nikomu nie trzeba przedstawiać bohaterki najbardziej udanej pozycji Core – Lary Croft, poszukiwaczki przygód, dziedziczki wielkiej fortuny, najbardziej znanej wirtualnej kobiety, która pojawiła się nawet na okładce magazynu The Rolling Stone?

Twórcy Panny Croft poszli za ciosem i w 1997 roku wydali kontynuację swojego przeboju. Mimo odejścia z Core jednego z głównych designerów pierwszej części, Toby'ego Garda, kontynuacja okazała się jeszcze większym przebojem niż pierwowzór. W tym czasie na rynku pojawiło się również nienajgorsze trójwymiarowe chodzone mordobicie Fighting Force.

Kolejny rok, kolejny Tomb Raider, kolejny sukces. Dobra passa Core Design trwała, wydając hit za hitem nabijali sakiewkę Eidos i wszyscy, na czele z graczami, byli zadowoleni.

Czwarty Tomb Raider na PlayStation o podtytule The Last Revelation był jedną z najlepszych części serii i utrzymywał Core Design w absolutnej czołówce tworców gier video. Jednak konwersja na Dreamcasta miała skiepszczone sterowanie i masę bugów, co czyniło z niej zwykłego crapa i skazę na diamencie, jakim wtedy było Core. W świetle tej konwersji dobrze, że zapowiadana wersja na Nintendo 64 nigdy się nie ukazała… Szkoda, że tego samego powiedzieć nie można o sequelu Fighting Force, który był kolejnym niewypałem w dorobku Core.

Na początku drugiego milenium pojawiły się dwa Tomby – duża wersja na PlayStation i Dreamcasta oraz mała na GameBoy Color. Przenośna Lara wypadła znacznie lepiej niż jej stacjonarna siostra, a to dlatego, że tej drugiej zaczął doskwierać wiek – skostaniałe sterowanie i engine nie pozwalały już bawić się tak dobrze, jak przy poprzednich częściach.

Po sukcesie pierwszego filmu kinowego na licencji Tomb Raidera, powstały dwie gry, po jednej na GameBoy Color i Advance, a Core przesiadło się na PlayStation 2, efektem czego była para dobrych tytułów action adventure – futurystyczny Project Eden i bajkowe Herdy Gerdy – które jednak zrobiły klapę.

Core Design w latach swojej świetności zredefiniowało pojęcie gier akcji 3D, tworzyło też jednego megahita za drugim. Jednak ostatnie tytuły sygnowane ich logo były słabe, średnie, a w najlepszym przypadku tylko dobre. Mocno wyczekiwana nowa część Tomb Raidera została zapowiedziana na PS2. Wszyscy oczekiwali przełomu, jednak ciągle przesuwana data premiery zaczęła wzbudzać niepokój wśród fanów. Wydany w połowie 2003 roku Tomb Raider: The Angel of Darkness został konkretnie zjechany przez krytyków i graczy. Mimo filmowo opowiedzianej historii i mroczniejszego charakteru nowych przygód Lary (oskarżona o morderstwo starała oczyścić się z zarzutów), nowy Tomb był mocno przeciętny. Gracze ponownie walczyli z beznadziejnym sterowaniem i przedpotopowymi rozwiązaniami, które w zasadzie nie zmieniły się od premiery pierwszej części gry. Założyciel Core Design, Jeremy Heath-Smith opuścił swoje studio zaraz po premierze, a Eidos przekazał prawa do postaci Lary Croft i tworzenia kolejnych Tomb Raiderow innemu developerowi na swoich usługach – Crystal Dynamics. W międzyczasie na ekrany wszedł kolejny film z Angeliną Jolie w roli Lary Croft, odnosząc ogromny sukces.

W 2006 roku Rebellion przejęło całą ekipę Core Design, zostawiając ich nazwę bedącą przez wiele lat synonimem doskonałej rozrywki w rękach Eidos.

■■ **Michał Michałowski**

CIEKAWOSTKI Z ŻYCIA CORE

■ Piersi Lary Croft wzbudzały wielkie emocje wsród graczy. Przy okazji premiery The Last Revelation wielu fanów oburzyło się zmniejszeniem ich rozmiaru. Sprawa była o tyle poważna, że oficjalne stanowisko w sprawie zajęło Core Design! Rzecznik prasowy twórcow Tomb Raidera zapewniał, że żadna redukcja nie miała miejsca, a wrażenie zmniejszenia „pagórków" Croftówny wynika ze złudzenia, jakie dało wygładzenie krawędzi.

■ Ciemną kartą w historii Core Design jest skandal wywołany przez Kennetha Lockleya współtworzącego Tomb Raidery i Fighting Force. Otóż został on aresztowany w Londynie za próbę nakłonienia policjanta (tajniaka oczywiście, nie był aż tak głupi, żeby zagadać mundurowego) do pomocy w znalezieniu dziewięcioletniej dziewczynki, która miałaby uprawiać z nim seks. Zboczeniec został oczywiście zwolniony z Core, ale nie była to najlepsza reklama.

■ W grach Core Design czesto pojawiały się odniesienia do faktycznych osób, najczęściej gwiazd muzyki. I tak w Chuck Rock głównym złym był Gary Gritter, którego żyjący odpowiednik to Gary Glitter – angielski muzyk popularny w latach 70. Z kolei w BC Racers pojawili się Brick Jagger i Jimi Handtrix, skojarzenia wydają się być oczywiste.

MARTWE PIKSELE: KILLING DAY

Czas oczekiwania na premierę nowej konsoli to zawsze pora dużych oczekiwań, a także, jeśli przypomnimy sobie „wcale nie prerenderowany" trailer Killzone 2, międzynarodowe mistrzostwa w ściemnianiu. Na pierwszych prezentacjach firmy często pokazują gry, którym zdecydowanie bliżej do kilku szkiców koncepcyjnych, niż gotowego produktu. Tak też było przed ukazaniem się na rynku PS3. Wówczas to Ubisoft pokazał ładnie się prezentującą demonstrację Killing Day, fpsa mającego być pokazem potęgi drzemiącej w czarnym chlebaku Sony. Czy był to rzeczywisty fragment kodu, czy tylko renderowany filmik, zapewne nie dowiemy się nigdy, choć wiele wskazuje na tą drugą ewentualność. Jak choćby to, że prezentowany trailer był w nieco zbyt dużym stopniu wyreżyserowany i po prostu nie przypominał rzeczywistego fragmentu gameplay'u. Fakt faktem, gra prezentowała się ładnie (acz nie miażdżąco), zwłaszcza w kwestii pieczołowicie wymodelowanego otoczenia, a konkretnie tego, co można było z nim zrobić. A możliwości ogólnej destrukcji miały być spore. Ukrycie się przed ostrzałem za granitową rzeźbą zaowocować miało deszczem odłamków i chmurami pyłu opadającymi nam na głowę. Powystrzelaj witraż w ciemnej kościelnej nawie, a realistycznie wybite szkło wpuści do środka promyki światła. Wystrzelaj przeszkloną podłogę spod nóg przeciwników, a posypią się na dół wraz z wodospadem tłuczonego szkła. Fakt, dzisiaj nie takie akcje już widzieliśmy, ale trzeba przyznać, że te dwa lata temu prezentowało się to efektownie.

Co się właściwie stało z Killing Day? Nie wiadomo. Ubisoft przez długi czas nie komentował w żaden sposób ostatecznego losu tej produkcji, poza potwierdzeniem faktu „bezterminowego zawieszenia prac." A to, moi drodzy, rzadko kończy się inaczej niż wykreśleniem gry z listy produkcyjnej. Tak też stało się w tym przypadku. Ostatnie słowo w kwestii Killing Day padło z ust Jana Sanghery, projektanta zaangażowanego bezpośrednio w prace nad grą, który potwierdził ostatecznie rezygnację z dalszej produkcji. Co więc poszło nie tak?

W moim skromnym przypuszczeniu, gra była w dużo mniej zaawansowanym stadium produkcji niż chcieli nam wmówić panowie z Ubi. Prawdopodobnie było to raczej ładne demo techniczne, ukazujące możliwości nowego sprzętu, niż produkt mający trafić kiedykolwiek na półki sklepowe. Tym bardziej, że zapowiadany już wówczas Stranglehold zapowiadał się na grę podobną w założeniach, tylko pod każdym względem lepszą i bardziej rozbudowaną. Być może więc lepiej jest, że oszczędzono graczom kolejnego średniackiego tytułu startowego i skupiono siły na bardziej interesujących produktach. Z drugiej strony, nie jest to wcale jedyny politycznie poprawny scenariusz i możliwe, że jednak kiedyś o Killing Day usłyszymy. Będzie to jednak raczej zupełnie nowa gra ze starym tytułem, kontynuacja i rozwinięcie koncepcji powstałej w 2005 roku. Wszystko to być może. W końcu strzelanin na dwie klamki połączonych z totalną demolką miejsc publicznych nigdy za wiele, no nie? RIP.

■■ Dr Max

PES PARTY

PRO EVO I JEGO LICZNE RODZEŃSTWO OD ŚRODKA

Sierpień niespodziewanie stał się najgorętszym pesowym miesiącem w roku. A to przede wszystkim za sprawą III Oficjalnych Mistrzostw Polski zorganizowanych przez CD Projekt. Już znamy finalistę, który będzie reprezentował nasz kraj w Sewilli na październikowych Mistrzostwach Europy w PES6. Bogee&Brat // brat@neo-plus.pl

W tym numerze zaserwujemy Wam:
- spis najbardziej przydatnych sztuczek, zagrań i strzałów w Pro Evo 6
- relacje z turnieju w Białymstoku oraz hIGH sCORE cUP i obszerne sprawozdanie z Mistrzostw Polski
- mini-wywiad z tegorocznym Mistrzem Polski
- profil Bogee'iego, współautora naszego kącika, czas abyście poznali go trochę bliżej.

MAESTRO ZAPRASZA...

Poniżej znajdziecie opis kilkunastu bardzo efektownych i efektywnych zagrań, które ułatwią Wam rozmontowanie defensywy każdego przeciwnika. Oczywiście różnego rodzaju tricków jest znacznie więcej w grze, jednak my postanowiliśmy wydobyć dla Was te najbardziej przydatne.

Prezentację najlepszych zagrań w PES6 zacznę od najprostszego, a zarazem bardzo użytecznego zagrania, jakim jest zatrzymanie za pomocą R2. Jeżeli chcecie dobrze dryblować, to przycisk ten powinien stać się Waszym najlepszym przyjacielem. Odpowiada on nie tylko za wspomniane wcześniej zatrzymanie i obrót w stronę bramki przeciwnika, ale również za wiele innych mniej lub bardziej przydatnych kiwek. Podczas prowadzenia piłki puszczamy wszystkie inne przyciski i dusimy R2, a nasz grajek zatrzymuje się w miejscu i ustawia facjatą do bramki przeciwnika. Takie zatrzymanie daje nam możliwość zmiany kierunku biegu, bądź też ponowienia go, co może zaowocować zgubieniem obrońcy. Szczególnie użyteczne na skrzydłach.

Zatrzymać piłkę można również za pomocą R1 z tą różnicą, że wtedy nasz gracz nie kieruje się w stronę bramki. Po takim zatrzymaniu można zaaplikować nadbiegającemu rywalowi niespodziankę w postaci triku „stop&play". Wystarczy przytrzymać R1 i nacisnąć kierunek w bok, a nasz gracz szybko wypuści sobie piłkę zostawiając obrońcę w tyle.

Za pomocą R2 wykonujemy także tzw. sidestep, czyli przeciągniecie piłki podeszwą w dowolną stronę. Wystarczy podczas biegu przytrzymać R2 i nacisnąć kierunek w bok. Zagranie to w szóstej odsłonie serii straciło trochę swoją moc ze względu na dość ślamazarne wykonanie, ale mimo to wielu graczy dalej go używa.

Innym podstawowym zagraniem z użyciem R2 jest dalekie wypuszczenie piłki po skosie, wspaniale nadające się do kontry, gdy trzeba uciec goniącym nas obrońcom. Podczas sprintu (R1) przytrzymujemy R2 oraz skos na przyciskach kierunkowych.

„Dragback" to całkiem użyteczny ruch, który warto dopisać do repertuaru naszych zwodów. Po zatrzymaniu z R2, przytrzymujemy ów przycisk i wciskamy kierunek w tył na padzie, a zawodnik ładnie cofnie się z piłką. Jeżeli natychmiast po wciśnięciu kierunku w tył dodamy również skos w stronę lepszej nogi piłkarza, to wykonamy tzw. „V-feint". Nie jest to zbyt opłacalne, bo trudność wykonania nie jest współmierną do efektywności, natomiast wygląda całkiem fajnie. Dragback można także łączyć ze zwodem Mathewsa, co daje nie tylko bardzo efektowny, ale często i efektywny rezultat.

Zwód Mathewsa – po zatrzymaniu z R2 przyciskamy bardzo szybko kierunek w bok i jego przeciwległy odpowiednik. Np. gdy atakujemy bramkę i jesteśmy skierowani przodem do niej, wystarczy się zatrzymać i bardzo szybko nacisnąć góra – dół lub dół – góra, a zawodnik wykona balans ciałem w jedną stronę po czym natychmiast wypuści sobie piłkę w drugą, czym zgubi przeciwnika. Wygląda to świetnie i może być całkiem użyteczne. Niestety jest dość trudne i nie zawsze wychodzi.

Super Cancel – jest to zagranie (a według Brata – nawet styl grania), które musi opanować każdy szanujący się pesomaniak. Chodzi tu o wciśniecie równocześnie R1 i R2. Co to daje? Otóż bardzo wiele. Dzięki tej kombinacji zyskujemy całkowitą kontrolę nad naszym piłkarzem będącym bez piłki, a także możemy skasować ruch, którego nie chcemy zrobić np. strzał lub podanie. SC umożliwia nam wcześniejsze przecięcie drogi prostopadłego podania bądź też nagłą zmianę kierunku biegu w obronie i odbiór piłki. Zastosowań tego zagrania jest bez liku, a opanowanie go w przyzwoitym stopniu to klucz do sukcesu. Z super cancelem można wykonać również tzw. „super cancel feint" czyli będąc np. sam na sam z bramkarzem wciskamy strzał, by po chwili go skasować za pomocą SC. Bramkarz się rzuci, a my dalej będziemy mieli piłkę przy nodze i łatwą drogę do bramki. Powyższe zagranie jest jednak niezwykle trudne i nie warte ryzyka, bo podobny efekt można uzyskać dużo prościej za pomocą markowania strzału – dodajemy X zaraz po naciśnięciu kwadratu. Taki zwód jest bardzo skuteczny w sytuacjach sam na sam ponieważ wszyscy bramkarze karygodnie się na nie nabierają zostawiając nam pustą bramkę. Aby go uniknąć warto nauczyć się sterować golkiperem, co wykonuje się poprzez wciśniecie trójkąta, a następnie dodanie do niego L1 (działa tylko, gdy bramkarz jest włączony – goalkeeper cursor na ON w ustawieniach przedmeczowych).

Do kiwek efekciarskich, ale niemal kompletnie bezużytecznych, zaraz po wymienionym już „V-Feint", można dodać także takie smaczki, jak balans ciałem podczas stania w miejscu (szybko dwa razy kierunek w bok), czy zagrania wykonywanie za pomocą prawej gałki, czyli „ruleta" (kręcimy 360 stopni) i podbicie piłki (dół – góra), które najlepiej wychodzi, gdy piłkarz stoi w miejscu, bo wtedy piłka odskakuje naprawdę wysoko i możemy nawet przerzucić przeciwnika.

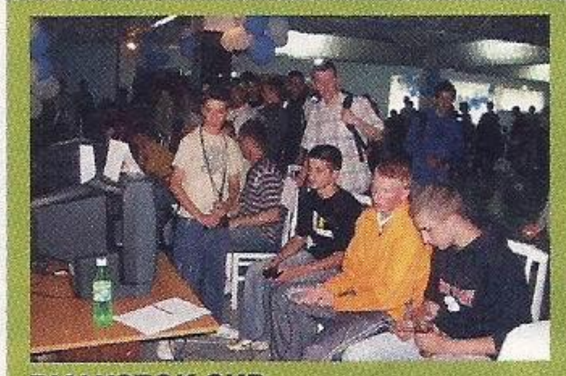
Jednak samym kiwaniem meczu się nie wygra. Trzeba umieć także skutecznie strzelać, a strzałów w PES6 jest kilka rodzajów. Zwykły strzał wykonujemy oczywiście za pomocą kwadratu i nie ma co się nad tym rozpisywać. O wiele ciekawszą opcją są strzały techniczne, które wykonujemy za pomocą dodania R2 zaraz po naciśnięciu kwadratu. Strzały te najczęściej wykonywane są wewnętrzną częścią stopy, przez co tracą na sile, ale zyskują na precyzji, co czyni je zabójczą bronią. Oprócz technicznych uderzeń są także dwa typy lobów. Wysokie i niskie. Te pierwsze wykonujemy za pomocą przytrzymania L1 przed strzałem i są one użyteczne, gdy zawodnik jest daleko od bramki. Natomiast niskie loby wychodzą, gdy po wciśnięciu strzału dodamy R1 i sprawdzają się w sytuacjach jeden na jeden z bramkarzem. Z lobami, konkretnie tymi wysokimi, wiąże się też zagranie zwane „hidden lob", czyli ukryty lob. Dlaczego ukryty? Pewnie dlatego, że bramkarze bardzo często, mimo faktu, iż piłka znajduje się w ich zasięgu, po prostu puszczają ją do bramki. Zagranie to wykonuje się, gdy golkiper przeciwnika wychodzi przed linię pola bramkowego, czyli najczęściej są to sytuacje sam na sam. Spoglądamy na radar i gdy zobaczymy, że bramkarz zaczyna wybiegać, kierujemy się lekko na ukos i szybko wciskamy L1 i kwadrat z odpowiednią siłą. Strzał ten wychodzi jednak dość rzadko, więc jeżeli wynik spotkania nie jest przesądzony, to lepiej nie decydujcie się na „hidden lob".

Pozostając w tematyce hiddenów, dochodzimy do wisienki na torcie zwanym PES6, czyli tzw. „hidden strong shot". Wisienka ta jest jednak strasznie niesmaczna, bo popularny „hiden", to największy mankament aktualnej jeszcze części PESa. Chodzi tu o strzały z miejsca odpalane z nienaturalną siłą, które stały się główną bronią wielu graczy. Wykonanie takiego strzału to po prostu naciśnięcie strzału i kierunku tuż przed momentem przyjęcia podania (z pierwszej piłki). „Hidenowi" towarzyszy bardzo charakterystyczna animacja – nie będziecie mieli żadnych wątpliwości, gdy po raz pierwszy wykonacie go prawidłowo na treningu. Dodatkową wskazówka jest siła i celność strzału – jeżeli gała leci jak po sznurku z szybkością karabinowej kuli – oto hidden strong shot w pełnej krasie. Wykonany sprzed pola karnego, jest niezwykle skuteczny, więc za wszelką cenę nie wolno dopuścić przeciwnika do wykonania hiddena, bo w przeciwnym razie będziemy mogli jedynie bezsilnie patrzeć, jak piłka wpada do naszej bramki. //Bogee

PLAYER PROFILE: BOGEE

Korzystając z okazji, że Bogee smaży się gdzieś na plaży ze swoją ukochaną, przybliżę Wam jego sylwetkę. Na scenie jest od wielu lat, ale dopiero ostatnie dwa może zaliczyć do naprawdę udanych. Przełom nastąpił w 2006 roku na Szynka CUP, gdzie zajął 4 miejsce. Potem to już pasmo sukcesów, wiele pierwszych, drugich i trzecich miejsc. Bogee jest wicemistrzem Polski w PES5 i był jednym z murowanych kandydatów do tytułu MP w tym roku... Mam nadzieję, że nie będzie długo rozpaczał po niepowodzeniu na Mistrzostwach Polski i niebawem wróci do treningów.
Bogee zasłynął z fantastycznej gry Szwajcarią, jednak prawdziwe sukcesy odnosił grając Francją. Jest nieźle przygotowany taktycznie i technicznie, jednak jego najsilniejszą stroną jest wymasterowanie gry Henrym. W gruncie rzeczy Bogee w dobrej formie jest nie do zatrzymania dla przeciętnego zawodnika w PESa. Obecnie gra wieloma formacjami przygotowanymi w zależności od humoru, przeciwnika i dyspozycji dnia. Z każdym miesiącem staje się coraz bardziej wszechstronny, co czyni go jeszcze groźniejszym przeciwnikiem. // Brat

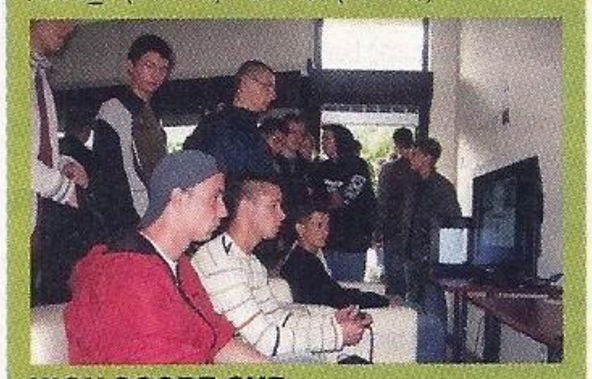
TURNIEJE



BIAŁYSTOK CUP

Przenieśmy się w czasie i przestrzeni na wschód Polski, gdzie w czerwcu ekipa z Podlasia zorganizowała turniej Białystok Cup. Impreza była przygotowana bardzo przyzwoicie, dużo stanowisk do gry, sprawny przebieg turnieju i spora frekwencja. Na starcie stanęło blisko 100 zawodników.
Swój dzień miał Ronbalto, przedstawiciel klanu Lux-Team z Podlasia, którego nie był w stanie zatrzymać nikt. Jego Man U w finale pokonało Man U Myszy z Renshu Klan (Warszawa). Po emocjach związanych z turniejem nastąpiło wręczenie pięknych pucharów dla pierwszej czwórki oraz medali dla zawodników z dalszych miejsc. Oczywiście na turnieju było parę osób, które zupełnie niepotrzebnie się pojawiły i myślały raczej o zaczepianiu innych (oczywiście młodszych) zawodników. Ale zachowanie tych wielkich podwórkowych kozaków nie przeszkodziło w rozegraniu naprawdę fajnego tura. **[brt]**

■ **Pierwsza czwórka:**
Ronbalto (Lux-Team) / Mysza (Renshu) / Łuki_K (Renshu) / Gawlisz (Renshu)



HIGH SCORE CUP

7 lipca w Szczecinie obył się turniej HIGH SCORE CUP. Zawody odbyły się w specjalnie wynajętym klubie konsolowym. Było w sumie 6 grup, po 12-13 osób. Do rundy pucharowej przechodziło 5 drużyn, plus 2 z 6 miejsca z najlepszym bilansem. Same rozgrywki grupowe trwały do godziny 20, co było spowodowane dużą ilością graczy.
Po małym przeorganizowaniu lokalu (wszystkie kanapy ustawione jak w kinie), pozostali przystąpili do walki o podium. Mecz o trzecie miejsce pomiędzy Filipem Gościńskim (Inter) a Piotrem Patorą (Barcelona) zakończył się zwycięstwem tego pierwszego w stosunku 3-1. W finale, który odbył się po północy (dwudniowy turniej!) spotkało się dwóch warszawiaków, Łukasz Kielczyk (Arg) oraz Michał Szewczyński (Fra). Po bardzo ciekawym meczu pewnie zwyciężył Łukasz wynikiem 4-0. Po chwili nastąpiła krótka przemowa oraz ceremonia wręczania nagród. Firma CD Projekt ufundowała ponad 10 gier, producent ubrań dla graczy Syntaxclothes koszulki, a redakcja HIGH SCORE puchar oraz medale. **[kroolik/highscore]**

■ **Pierwsza czwórka:**
Łuki_K / Tsubasa / Filip Gościński / Piotr Patora

KALENDARZ IMPREZ

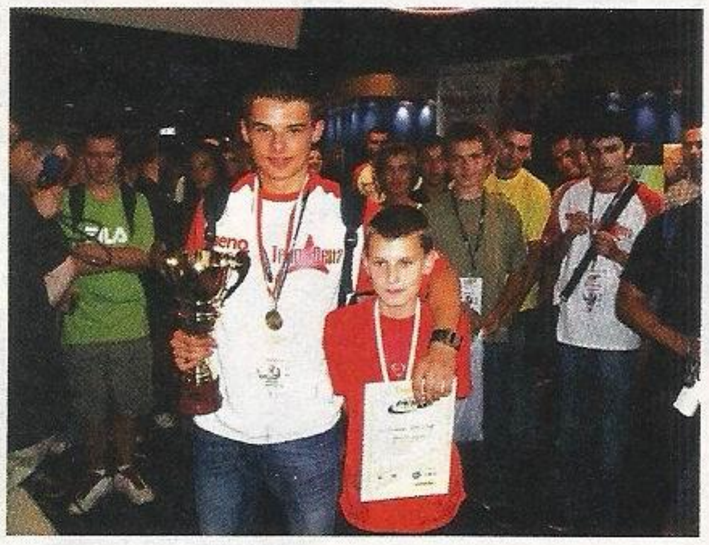
■ **PES6 WEGA CUP**
Kiedy: 2.09.2007, godz. 10.00
Gdzie: Jaworzno-Ciężkowice, klub WEGA, ul. Ciężkowicka 68
Zapisy i zasady: www.forum.pes-scena.pl

■ **Brachu & Kemik CUP IV**
Kiedy: 15.09.2007, godz. 10.00
Gdzie: Wodzisław Śląski, klub 01, ul. Chrobrego 13a
Wpisowe: 12zł
Zapisy i zasady: www.forum.pes-scena.pl

MISTRZOSTWA POLSKI W PRO EVOLUTION SOCCER 6 by CD PROJEKT

Całkiem niespodziewanie w sierpniu dystrybutor serii gier Konami zdecydował się na zorganizowanie już III Oficjalnych Mistrzostw Polski w naszą ulubioną piłeczkę. Dnia 18 sierpnia w warszawskim Multikinie na Ursynowie odbyły się zawody, których zadaniem było wyłonienie najlepszego spośród nas. W szranki stanęło 120. zawodników z całej Polski, którzy zostali rozlosowani do 15. grup. Z każdej ośmioosobowej grupy awans do dalszej fazy miało zapewnione dwóch zawodników oraz dwa najlepsze trzecie miejsca. Ponieważ mecze w fazie grupowej trwały zaledwie 5 minut, a awans miały zapewnione tylko dwie osoby, już w pierwszej fazie odpadło bardzo, ale to bardzo wielu doskonałych zawodników. Poległ MP z zeszłego roku Szostak, nasz redakcyjny ekspert i jeden z żelaznych pretendentów do tytułu Bogee, Sado, Maciej i wielu innych. Niestety większość z nas nie złamała się i nie wybrała jako drużyny Brazylii. Chcieliśmy pokazać, że bez Adriano też damy radę, ale niestety… okazało się to niemożliwe. Drużyna Brazylii w PES6 jest tak nieprawdopodobnie przejaskrawiona, przepakowana, że każdy zawodnik wybierający inny team z góry startuje z pozycji przegranej i musi wykazać się nie lada wyższością, aby przechylić szalę zwycięstwa na swoją korzyść. Swoją drogą jestem ciekaw czy Konami ma zamiar nadal uprawiać taką filozofię, w której niejako jedna drużyna jest najlepsza, a reszta pozostaje jej w cieniu. Bo bez wątpienia nawet bardzo mocna Francja nie wytrzymuje starcia z ofensywną siłą kwartetu Ronaldinho, Kaka, Adriano, Ronaldo. Rewelacją turnieju okazał się dwunastoletni Sebastian (oczywiście Brazylia), który zarówno w grupach, jak i potem w play offach, nie pozostawiał żadnych złudzeń przeciwnikom, pokonując ich niejednokrotnie dużą różnicą bramek. Udało mu się dotrzeć aż do finału, gdzie uległ Tomkowi „Radomiakowi" Bieniasowi (oczywiście Brazylia). Sam turniej został przeprowadzony bardzo sprawnie od strony organizacyjnej. Dużo przestrzeni dla graczy, wiele standów promujących PESa i sprawne prowadzenie rozgrywek złożyło się na pozytywną ocenę imprezy w opinii uczestników. Jednak ja ze swojej strony nie mogę się powstrzymać, aby do tej małej beczułki miodu nie wlać wielkiej łyżki dziegciu. Impreza o skali ogólnopolskiej, tak ważny turniej, który decyduje o naszej reprezentacji na ME, nie może być ograniczony tylko do 120. miejsc. Dwa lata temu wystartowało 256. zawodników, rok temu mieliśmy sześć eliminacji oraz finał w Warszawie, w sumie prawie 700 uczestników. A w tym roku, przepraszam, co to za regres? Mniej fanów jest? No nic, pozostawię to bez dalszego komentarza. Miejmy nadzieję, że w przyszłym roku MP będą przeprowadzone z większym rozmachem. //Brat

SZYBKI WYWIAD Z TOMASZEM BIENIASEM – MISTRZEM POLSKI PES6



Brt: Tomku, czy możesz powiedzieć coś o sobie, w kontekście Pro Evo, tzn. czy długo grasz w pesa? Jak dużo spędzasz czasu przy konsoli? Czy jesteś zrzeszony w jakimś klanie?
TB: W pesa gram bardzo długo, w zasadzie od pierwszej części. Tej grze poświęcam praktycznie większość wieczorów (lecz jest to gra tylko i wyłącznie online), a zrzeszony jestem w klanie Team Delta BenQ.

Brt: Czy przygotowywałeś się jakoś specjalnie do Mistrzostw Polski? Jakieś specjalne treningi z kolegami?
TB: Nie, przed mistrzostwami nie grałem przez miesiąc, w końcu są wakacje. Dopiero jak dotarłem do Warszawy trochę pograłem u kolegi z klanu, Łukasza_K.

Brt: Widzę, że świeżość i głód piłki może czynić cuda…
TB: Dokładnie.

Brt: Jaką przyjąłeś taktykę na MP? Jaką formacją grałeś, jaką drużynę wybrałeś? Czy są jakieś specjalne zagrania i schematy, na których opierałeś swoją grę?
TB: Grałem dwiema taktykami, obie były równie ofensywne. Grałem formacją 4-4-2 i 4-3-3. Wybrałem Brazylie, bo bardzo mi zależało na zwycięstwie w tak ważnym turnieju. Hmm... specjalne zagrania, może to, że w każdym prawie meczu Ronaldo strzelał technicznym strzałem (z R2) z bardzo daleka bramkę.

Brt: Czy był jakiś moment podczas turnieju, który szczególnie Ci zapadł w pamięci? Np. moment zwątpienia, w swoje możliwości lub coś innego, co utkwiło Ci szczególnie w pamięci?
TB: Był taki moment w fazie grupowej, gdzie dużo zagrań mi nie wychodziło, ale w fazie pucharowej było już lepiej. Odzyskałem pewność siebie i spokój w grze.

Brt: Czyli rozkręcałeś sie z meczu na mecz?
TB: Zdecydowanie tak.

Brt: Tomek, dziękuję za poświęcony czas, i oczywiście życzę powodzenia na Mistrzostwach Europy w imieniu swoim i całego Neo Plus!

CZYTELNICY NADESŁALI

POWRÓT BRIANA

Szef Insomniac Games wróży rychły sukces i wygraną najpotężniejszej konsoli na rynku. Jednak nie każdy podziela jego entuzjazm, co pokazuje chociażby tekst opublikowany ostatnio na łamach tego zacnego pisma.

Podążając za słowami Briana Hastginsa z 99 numeru NEO+, a także za ciekawą polemiką z jego słowami popełnioną przez Jeanne Kay w 101 numerze, postanowiłem włączyć się do dyskusji na temat ewentualnego zwycięstwa najmłodszego dziecka Sony w wyścigu o pierwsze miejsce konsol nowej generacji.

Szeroko promowana usługa Home to moim zdaniem, a wbrew opinii J.K., narzędzie mogące przechylić szalę zwycięstwa na stronę japońskiego giganta. Jak wynika z obserwacji usługi konkurencyjnego Xbox Live, bardzo dużym zainteresowaniem cieszy się zdobywanie kolejnych achievementów i wszelakie statystyki opisujące postępy graczy w różnych grach. Możliwość pochwalenia się swoimi osiągnięciami w bardziej namacalnej i plastycznej formie może stanowić nie lada zachętę dla zagorzałych fanatyków internetowego współzawodnictwa. A przy tym mogą się oni pochwalić swym gustem, czy chociażby wyobraźnią przestrzenną przy projektowaniu swojego wirtualnego mieszkanka. Nie czuję w tym jednak specjalnego powiewu świeżości, ani podmuchu rewolucji, a słowa Jeanne Kay „[…] – jesteś nikim w rzeczywistości? Stań się kimś wirtualnym świecie" są bardzo trafne i podpisuje się pod nimi obiema rękoma. Odnośnie zaś bezpłatności całej tej usługi, to w sumie trudno jednoznacznie stwierdzić jak to będzie wyglądało, obawy ile tak naprawdę dostaniemy za darmo są więc uzasadnione. Jednak, co by nie pisać, to sam pomysł może się sprzedać i przez to przekonać niejednego aspołecznego domorosłego architekta do zainwestowania w PS3. Samo granie on-line ma być (i w sumie już jest) za darmo, co daje pewną przewagę nad konsolą Billa Gatesa. Może usługa ta nie będzie tak zaawansowana, jak u konkurencji, ale na pewno stale ulepszana i udoskonalana. Pozostając nadal w sferze wesoło szeleszczących papierków w skórzanych portfelach muszę nawiązać do wniosków, do których doszła J.K. na podstawie „ankiet" wśród uszczuplających liczebność naszego narodu pracowników szukających wspomnianych szeleszczących papierków w Anglii. Dane dotyczące sprzedaży PS2 są tu nie na miejscu, bo po pierwsze rozmawiamy o konsolach nowej generacji, a po drugie – co z ludźmi, którzy ograli już PS2 na wszelkie możliwe sposoby i szukając czegoś nowego zastanawiają się, którą konsolę postawić pod telewizorem LCD.

Absolutnie nie mogę się zgodzić z twierdzeniem, że Little Big Planet to taka mini-gierka, mało oryginalna popierdółka. Powtarzam za Superniania: nie, nie, nie! Jeanne Kay na karnego jeżyka! Tutaj przyznaje rację szefowi „Bezsennych", ta gra może być małą rewolucją i sporym powiewem świeżości, który wyprze często unoszący się nad nowymi grami zapach stęchlizny, okraszoną przy tym iście next-genową oprawą i dużą możliwością interakcji. I czy aby słuszne jest stwierdzenie, że teraz zainteresowanie dotyka jedynie gier krótkich, szybkich i intensywnych? Taki World of Warcrfat, prawdziwy pożeracz czasu, ma się bardzo dobrze wraz ze swymi ośmioma milionami użytkowników. Przy nawale krótkich gier, LBP może okazać się ciekawą i wciągającą odskocznią.

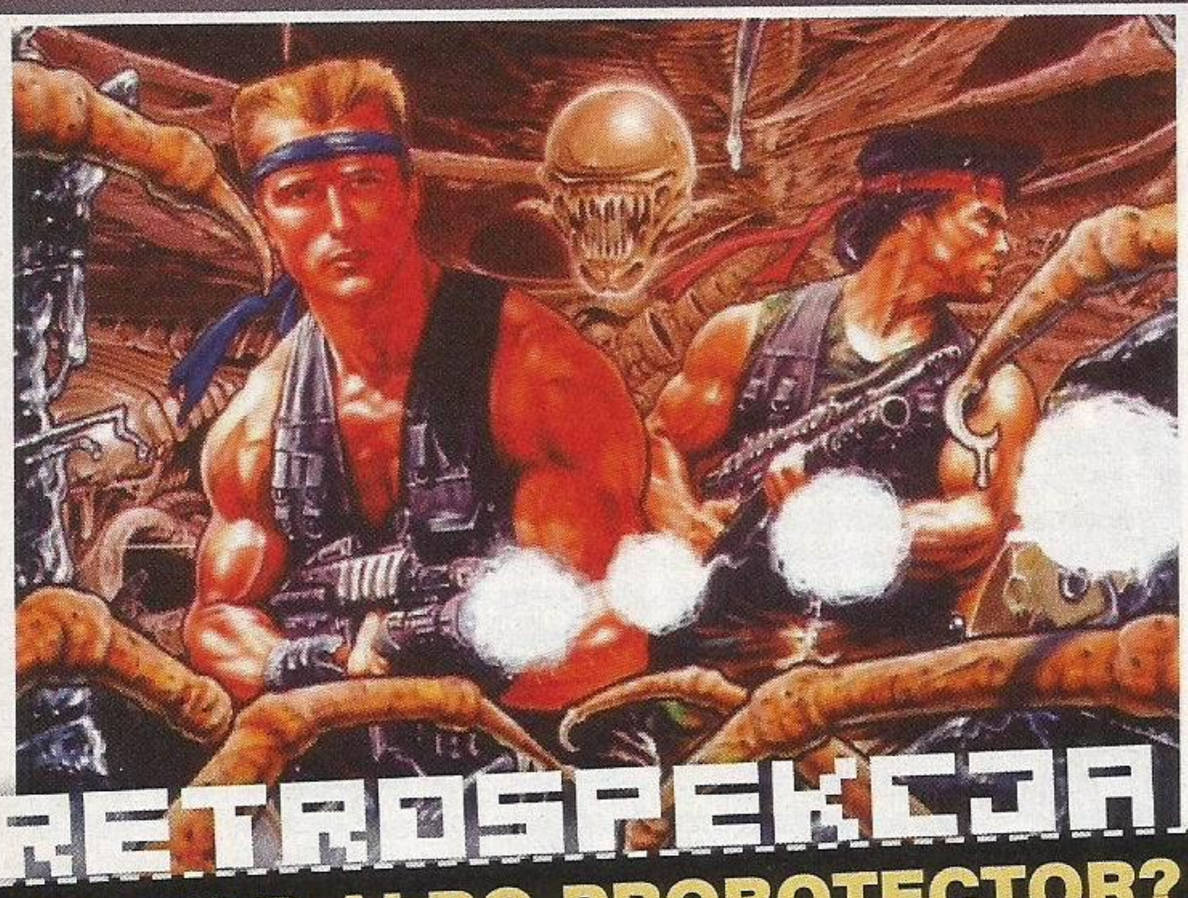
Czy napęd Blu-ray i gry zajmujące 50 giga tak bardzo przysłużą się konsoli Sony, jak to wywróżył z fusów swojej herbaty Brian Hastgins? Trudno powiedzieć, na pewno developerzy docenią możliwości wynikające z wykorzystania tego niezwykle pojemnego nośnika (a także z zastosowania dysku twardego). Co do filmów na formacie Blu-ray, to raczej nie będą one żadną kartą przetargową – kto kupuje PS3 robi to z myślą o graniu, a filmy obejrzy sobie niejako przy okazji. Samo zachwycanie się specyfikacją konsoli nie wystarczy, trzeba ją wykorzystać. I tak, gdy ludzie zobaczą, że na wielki czarny chlebak pojawiają się naprawdę niesamowicie wyglądające gry, właśnie z powodów zastosowanych technologii, i pobiegną ochoczo do sklepu, by te gry zakupić, wtedy stwierdzić będzie można, że uczyniła to przewaga techniczna. Na pewno nie można założyć, że samo zaimplementowanie wspomnianego napędu zdecyduje o przewadze, a może to sprawić jedynie owocne jego wykorzystanie. Przykład PS2, które wyprzedziło Xboxa i GameCuba, będąc najsłabszym z całej trójki, pokazuje, że same technikalia nie wygrywają wojen konsolowych i każe patrzeć z dużą rezerwą na słowa pana Hastginsa.

No i dochodzimy teraz do kwestii, o której sam swojego czasu myślałem, mając podobne zdanie jak Brian z Insominac Games. Chodzi mianowicie o zmniejszaniu się popularności Wii. Jak zapewne wszystkim wiadomo different-gen od Nintendo przeżywa teraz rozkwit i jest dla niego wspaniały okres. Dopiero co przesiedliśmy się z poprzedniej generacji i choć grafika nie zachwyca jak na X360 i PS3, to jednak konsola Nintendo jest takim płynnym przejściem z poprzedniej ery i wygląd gier nie wywołuje jeszcze uśmiechu politowania. Jednak z biegiem czasu różnice staną się coraz bardziej widoczne i Wii może już przestać bawić z powodu swojej archaiczności. Może nawet paradoksalnie okazać się, że poprzez spore ograniczenia sprzętowe niemożliwe będzie pełne wykorzystanie rewolucyjnego sterowania. Jeśli nawet tak się stanie i pilot z gruszką na wadze nie utrzymają dotychczasowej silnej pozycji, to jeszcze nie oznacza to wzrostu sprzedaży PS3, pamiętajmy, że jest jeszcze Microsoft, który może tak samo na tym zyskać.

Na koniec najważniejszy moim zdaniem argument, w którym, jeśli wszystko pójdzie tak, jak powinno, Brian Hastgins ma sporo racji. Chodzi oczywiście o gry. Na PS2 było ich dużo, były różnorodne, nierzadko też innowacyjne. Jeśli sytuacja powtórzy się na PS3, to może być decydującym faktem o zwycięstwie tej konsoli. I choć na Xboxa 360 zapowiedziano sporo ciekawych gier, to żadna nie wywołuje u mnie podniesionego ciśnienia (no może poza nowym Banjo-Kazooie, na którego temat jest tyle informacji ile dubbingu w poprzednich grach tej serii). Rozglądając się w bibliotece gier na tę konsolę też jakoś specjalnie nie widzę dla siebie must-have'a, nie podniecają mnie strzelanki więc Gears of War odpada. Natomiast na peestrójkowym horyzoncie majaczą już co najmniej trzy gry, które już chce mieć na swojej półce: wspomniane LBP, Uncharted i nowy Ratchet. Oczywiście jest to bardzo subiektywna ocena, nie każdy się z nią zgodzi, ale każdy niedługo będzie mógł zagrać w ciekawą grę ze swojego ulubionego gatunku, czy to w slashera, strzelankę, bądź wyścigi. Nie zapominajmy także o wszelakich SingStarach i EyeToyach, które w swoim czasie były równie oryginalne, co nowe kontrolery Nintendo, a są domeną konsol Sony i niedługo zagramy w ich najnowsze inkarnacje.

Suma summarum, konsole kupujemy do grania i to gry wskazują nam tę właściwą, a przynajmniej powinny. Przeczuwam, że to właśnie na konsoli Sony fani każdego z gatunków będą cieszyć się z dużego wyboru i różnorodności grając w swoje ulubione tytuły, oczywiście robiąc sobie tym samym przerwę od Little Big Planet.

■■ Jakub Tataj „Saruman"



RETROSPEKCJA

GRYZOR ALBO PROBOTECTOR?

NIE, PO PROSTU CONTRA, GRA NA KTÓREJ SIĘ WYCHOWALIŚMY...

Rok 1987 dla wielu zapisał się jako jeden z najlepszych w historii gier. Wtedy to światło dzienne ujrzała pierwsza część przygód Mega Mana, w salonach zaczął panować niepodzielnie Double Dragon, a Capcom przedstawił światu, a przynajmniej tej niewysokiej i skośnookiej jego części, swą nową serię, zatytułowaną prozaicznie Street Fighter. Wreszcie, wtedy to do japońskich salonów wdarła się gra o cokolwiek frapującym tytule Gryzor. Dwóch facecików do wyboru, jeden wzorowany na postaci odtwarzanej przez Arnolda S. w nieśmiertelnym Predatorze, drugi bazowany na nie mniej znanym Johnie Rambo. Pięć poziomów pełnych żołnierzy, działek stacjonarnych i wszelakiego robactwa pragnącego posłać naszych herosów na łono Wuja Sama. Gra została szybko skonwertowana do amerykańskich salonów, gdzie zadebiutowała pod nazwą Contra, tak ponoć bowiem wymawia się dwa krzaczki kanji widniejące na ówczesnej obudowie automatu („kon" i „tra"). Zapewne mało kto przypuszczał, że tytuł przylgnie do serii na kolejnych 20 lat. Kolejną zmianą w wersji dla hamburgerożerców były imiona głównych bohaterów – w oryginale Bill Rizer i Lance Bean, przemianowani w Stanach na brzmiących tyleż hardo, co pociesznie Mad Doga i Scorpiona.

Rok później Contra zawitała na konsolę NES, wzbogacona o trzy dodatkowe poziomy. Jeśli kiedykolwiek w swej growej karierze zdarzyło się Wam być szczęśliwymi posiadaczami wrednej podróby NESa, jaką był niezapomniany Pegasus, prawdopodobnie zetknęliście się z tą wersją. Znajdowała się bowiem (w około 20 wersjach różniących się szybkością czy liczbą żyć) na składance 128 in 1, dołączanej do wielu egzemplarzy konsolki. Tak czy siak, oryginalna Contra, wraz z jej naprędce wyprodukowanym sequelem Super C, to jest, Panie i Panowie, tak zwane TO. Gra była i jest do dziś niesłychanie dynamiczna, ze wszech miar miodna, a także... Trudna. Głównie z racji tego, że wystarczyła jedna zbłąkana kula, aby dzielny wojak fiknął popisowe salto mortale, tracąc zarazem życie. Dlatego też wielu graczy nie mogło poradzić sobie bez sztandarowego „ułatwiacza życia" czyli tzw. „Konami code". Góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A, start. Tak to jakoś szło i zapewniało na starcie 30 żyć, co umożliwiło nawet największym łamagom dumnie ryknąć w towarzystwie: „Przelazłem Contrę." Po czym dodać: „w wersji dla lewusów". Szeptem. Gdy wszyscy sobie poszli.

Po udanej konwersji na pierwszego GameBoya nadszedł czas na kolejny krok w serii. Była nim Contra III: Alien Wars, zgodnie uznawana za jedną z najlepszych odsłon Contry, obok „jedynki", Super C i Shattered Soldier, o którym za chwilę. Alien Wars okazała się jednym z największych hitów na SNESa A.D. 1992. Barwna rzeźnia w dwóch wymiarach i 16 bitach (nie to co te dzisiejsze trój – czy ilu tam – wymiarowe dziadostwa, panie dzieju) zachwyciła graczy i (tfu!) krytyków. Tym razem wojak mógł nieść aż (uwaga...) dwie (!!) pukawki jednocześnie, bossowie byli więksi i paskudniejsi niż kiedykolwiek wcześniej, a ekran niemal non-stop skąpany był w strumieniach pocisków i eksplozjach.
Wydawało się, że z każdym kolejnym tytułem może być już tylko lepiej. Niestety, jak to bywa z tak naiwnymi przypuszczeniami, zostały szybko i brutalnie zweryfikowane przez okrutne realia rynku. Niedługo bowiem ukazało się coś zatytułowane Contra Force. Niewątpliwie najgorsza dwuwymiarowa Contra w historii, w istocie w ogóle nie była opracowywana jako część serii. Powolny, nudny i mdły shooterek został na siłę podczepiony pod kultową markę w niecnym celu naciągnięcia graczy. Był to niewątpliwie pierwszy drastyczny spadek formy w historii Contry. Naiwni gracze myśląc, że gorzej już być nie może, nie spodziewali się tego co miało ich czekać kilka lat później.

Ostatnią iskierką nadziei okazała się Contra: Hard Corps, wydana w 1994 roku na Sega Megadrive, do dziś uznawana za najtrudniejszą grę w serii. Cztery wykręcone postacie do wyboru (m.in. robot i... wilkołak) i niespotykany dotąd natłok bossów, mid-bossów, sub-bossów i innych whateva-bossów. Taaaak... Gra rządziła.

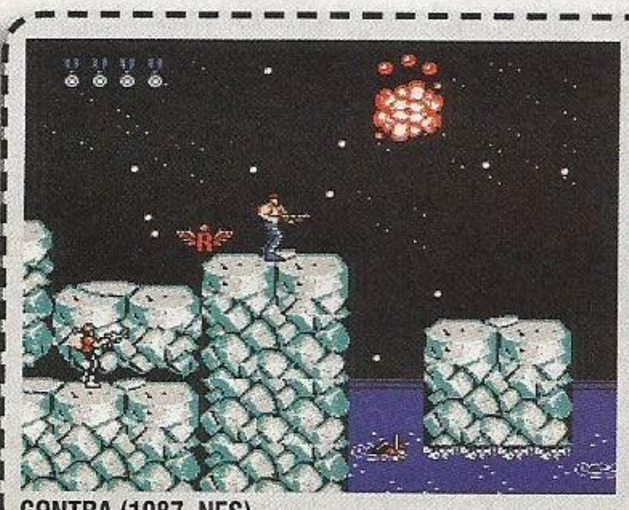
W 1996 stało się coś bardzo dla Contry niekorzystnego. Wraz z pojawieniem się PS one, a zaraz po nim Saturna, świat zachłysnął się trzecim wymiarem, zaczęło się więc machinalne przenoszenie wszelkich kultowych tytułów w 3D (na podobnym zabiegu tragicznie ucierpiał także m.in. pewien niebieski ludzik z armatą zamiast prawicy). Tego roku właśnie ukazała się bezbożna abominacja kodu zwana Contra: Legacy of War. Twórcy – Appaloosa Studios (tak jest, Konami nawet nie kiwnęło palcem przy produkcji tego tytułu) – uznali, że widok z boku jest zdecydowanie passe i umieścili kamerę nad głową postaci. Niby nic – podobne levele zdarzały się także we wcześniejszych odsłonach – tyle, że gra najzwyczajniej w świecie ssała, głośno przy tym mlaskając i ciamkając. Absolutny brak polotu, nudne poziomy, nijacy przeciwnicy i rażące niedoróbki stanowią wizytówkę gry. Tym dziwniejszym wydawał się fakt, iż Konami postanowiło dać Appalooserom jeszcze jedną szansę – w 1998 na świat przyszła kolejna trawestacja niegdyś wielkiej serii. Zwała się ona C: The Contra Adventure i – wierzcie lub nie – była jeszcze gorsza niż jej poprzedniczka. Po tej porażce decydenci z Konami słusznie uznali, że czas najwyższy przestać się pie...eee, szamotać, z Appaloosą jak babcia ze złodziejem i stało się to, na co fani czekali niemal dekadę. Contra wróciła do domu.

Wypuszczona w 2002 roku Shattered Soldier była wszystkim, czym gra ze słowem „Contra" w tytule być powinna. Klasyczną, ukazaną w dwuwymiarowej perspektywie platformową strzelaniną – oczywiście w odświeżonej, stylowej oprawie. Poza tym gra zawierała sporo cytatów z klasycznych gier z serii i tym podobnych smaczków do wychwycenia przez oddanych miłośników, a także – przede wszystkim – niespotykane w nowoczesnych shooterach stężenie akcji. Przybrudzona, bardziej dojrzała, „rdzawa" grafika i szybki industrialny soundtrack dodatkowo wzmagały doznania.
Dwa lata później Konami powiedziało swe – jak na razie – ostatnie słowo w temacie Contry. Neo Contra wprowadziła dwie zasadnicze zmiany w stosunku do swej poprzedniczki. Po pierwsze – zmianie ponownie uległa perspektywa, z której gracz śledził akcję, tym razem – podobnie jak w niesławnych dziełkach Appaloosy – kamerę umieszczono nad głową postaci. Drugą zmianą był sam gameplay, zbliżony raczej do pierwszych części serii, niż Hard Corps czy Shattered Soldier, czyli: mniej bossów i dłuższe poziomy. Gra może i nie dorastała do podbródka swojej poprzedniczce, ale trzymała odpowiedni poziom, a w porównaniu z poprzednimi trójwymiarowymi inkarnacjami Contry, było to po prostu siódme niebo. Tym bardziej, że zachowany został unikalny, wykręcony klimat i pomysłowość designu, z jakiego słynęła seria, co widać choćby w dostępnych postaciach (m.in. cybernetyczny samuraj), bossach, czy projektach poziomów (np. ostrzeliwanie przeciwników w czasie biegania po obracającym się wirniku helikoptera). Podsumowując – nie był to może mokry sen fana Contry, ale i wstydu serii gra nie przyniosła.

Przez ostatnie parę lat miłośnicy serii, jak i staroszkolnych strzelanin, nie byli rozpieszczani przez producentów, ale ma się to niedługo zmienić za sprawą nowego tytułu noszącego dumne miano... Contra IV. Tak, w końcu seria doczeka się pełnoprawnej kontynuacji, i – sądząc z pierwszych screenów, filmów gameplay'owych i opinii dziennikarzy, którzy z grą mieli już styczność – zapowiada się tryumfalny powrót starej, dobrej Contry. Śliczna, dwuwymiarowa, ręcznie rysowana grafika, cztery postacie do wyboru (oprócz dwóch wojaków znanych z pierwszej części dostaniemy sobowtórów Wesleya Snipesa i Vina Diesela), sześć tradycyjnych dwuwymiarowych poziomów oraz trzy pseudotrójwymiarowe. Do tego kilka wagonów łusek i tłum mięsa armatniego do wycięcia w pień. Nowinką ma być lina z hakiem, pozwalająca graczom przemieszczać się po rozbudowanych w pionie poziomach, a także przeskakiwać z jednego ekranu na drugi. Drugi? Tak jest, czwartą Contrą cieszyć się bowiem będą posiadacze dwuekranowego potworka Ninny (i, niestety, zapewne tylko oni). Pozostaje czekać i zacierać stylusy. ■■ **Dr. Max**

PROBO CO???

Probotector. Pod taką właśnie nazwą ukazywały się przez dłuższy czas kolejne części Contry. I tak np. Contra III: Alien Wars przemieniła się w Super Probotector: Alien Rebels. Zmiany nie kończyły się jednak na tytułach. W wersjach przeznaczonych na Stary Kontynent zarówno główni bohaterowie, jak i większość humanoidalnych przeciwników, zostało przemienionych w robotyczne odpowiedniki samych siebie. Powodów owej dziwacznej wolty było kilka, przede wszystkim chodziło zapewne o rygorystyczne (już wtedy) prawo dotyczące przemocy w grach, obowiązujące w większości krajów Europy, zwłaszcza w Niemczech, gdzie cenzorzy krzywili się na jakiekolwiek produkty, w których dochodziło do uśmiercania istot ludzkich. Stąd też kolejne Contry, do Hard Corps włącznie, kastrowano z nadmiernej ilości negatywnej energii w taki właśnie, jak na owe czasy, nad wyraz oryginalny sposób.



CONTRA (1987, NES)

CONTRA: HARD CORPS (1994, MEGADRIVE)

CONTRA: SHATTERED SOLDIER (2002, PS2)

NEO CONTRA (2004, PS2)

DEKADA N+ odcinek I

Obiecałem wspomnienia z dawnych czasów i dotrzymuję słowa. Tylko nie zaśnijcie, a i przygotujcie chusteczki do ocierania łez wzruszenia. // Gulash

Zaczynając Dekadę Neo+ trzeba cofnąć się do czasów NEO, a nawet jeszcze dalej, do epoki Secret Service. Zanim udało mi się zaszczepić konsolowego wirusa polskiej prasie komputerowej, musiał on dopaść przede wszystkim mnie samego. Dla wielu z Was oczywistym, a dla innych szokiem będzie fakt, iż w pokoju nastoletniego Gulasha stał sobie dumnie pecet, na którym recenzowałem gry dla Secret Service. Dawne czasy kojarzą mi się z Mrocznymi Wiekami. No właśnie. W Polsce panowało wtedy prawdziwe konsolowe średniowiecze; owszem – tu i ówdzie w jakimś domu pojawił się przypadkiem NES, SNES, czy Sega MegaDrive, ale bardzo rzadko były to zakupy w pełni świadome – raczej rodzina z Zachodu przysłała coś „dla dzieci". A to choćby z tego powodu, że nie było, a przynajmniej ja nie kojarzę, oficjalnej dystrybucji Nintendo i Segi w Polsce. Co sprowadza nas do tematu...

Pierwszej konsoli. Tą, którą świadomie sam sobie kupiłem, była Sega MegaDrive. A kupiłem ją z dwóch powodów, które nazywały się NBA Jam i Mortal Kombat 2. Mortal – wiadomo, wtedy to było szaleństwo, a MK2 ukazało się na konsolach dobre pół roku przed pecetem. Chciałem ogarnąć temat zanim pojawi się wersja na komputery PC (o zgrozo) i rozwalę ją do nieśmiertelnego Secret Service. NBA Jam z kolei katowaliśmy choćby z Josephem i Wicikiem już od dłuższego czasu na kompach właśnie, ale gdy dowiedziałem się, że do konsoli można podłączyć przy pomocy przejściówki aż cztery joypady i bawić się jednocześnie we cztery osoby – musiałem to mieć. Tak więc zaczęło się od MegaDrive i dwóch cartów (wszystko kupione na giełdzie komputerowej, bo niby gdzie). Nabywałem kolejne kartridże i wymieniałem je potem na inne gry, zacząłem odkrywać pokłady miodu w kolejnych pozycjach, aż pojechałem z Martinezem (mój ówczesny szef – redaktor naczelny Secret Service) na wystawę ECTS do Londynu, gdzie zobaczyliśmy w akcji pierwsze PlayStation. Ridge Racer, Toshinden i Tekken spowodowały, iż oniemiałem i niemal kompletnie straciłem zainteresowanie graniem na pececie. Wydałem na ściągniecie z Japonii PlayStation wszystkie oszczędności, a pielgrzymki znajomych waliły do mnie drzwiami i oknami obejrzeć to cudo. Stało się – konsole złapały mnie na haczyk i nie odpuszczają do dziś.

Przygotowałem dla Secret Service test PlayStation, w którym rozpływałem się w zachwytach nad możliwościami konsoli, trójwymiarową grafiką, miodem wylewającym się z czytnika. Pamiętam, że absolutnie wszyscy w redakcji, nawet niejaki Krzysztof P. vel Banana Split, patrzyli się na mnie, jak na nawiedzonego, ale w niczym mi to nie przeszkadzało. Nieco później, po kolejnych testach konsol i niezapomnianych wrażeniach związanych z graniem na nich (Mario 64...) zaproponowałem redaktorowi naczelnemu kącik konsolowy w SS, który stał się trwałym elementem pisma i nie przeszedł bez echa – z jednej strony do magazynu przychodziły listy pełne euforii, że nareszcie, że konsole są super, że są ludzie, którzy na nich grają i chcą o nich czytać. Nie brakowało również głosów zatwardziałych kloniarzy żądających kompletnego usunięcia tego działu z pisma. Mniejsza o to – faktem jest, że taki kilkustronnicowy dzialik sobie fukcjonował i był w pełni samowystarczalny. Tyle, że zaczęło mi być ciasno, a w głowie coraz bardziej kiełkowała myśl o osobnym magazynie.

Szefowie wydawnictwa, którego motorem napędowym był Secret Service, wysłuchali mojej propozycji nie bez zainteresowania, choć odpowiedź przyszła dopiero po czasie – zgoda! Robimy dwumiesięcznik! Skąd wziął się tytuł NEO? Gdy kilka miesięcy wcześniej wymyślaliśmy w redakcji nazwę dla magazynu o mandze i anime, zdaje się Banan rzucił „Neo Tokyo News", zacny moim zdaniem pomysł. Ostatecznie tamten magazyn nosił inne miano, a NEO było w dalszym ciągu wolne. Śliczne trzy literki.

Zebrałem mój mały, czteroosobowy zespół przyjaciół i poprosiłem o pomoc, na co Banan, Joseph i Wicik przystali z ochotą. Pierwszemu numerowi towarzyszyła euforia, podniecenie i obawy – jak to wyjdzie w praktyce? Udało się! Ze wstępniaka leciało „Dzięki konsolom wraca wiara w gry! Nie trzeba co pół roku zmieniać procesora, rozszerzać pamięci, instalować nowych driverów. Hasło Plug and Play znalazło wreszcie swe znaczenie, urągając dumnym i bladym Windows, które do gier po prostu się nie nadają." No, może trochę pojechałem, ale mimo wszystko do dziś jakoś nie wierzę w hasło Games for Windows. Z okładki groźnie zerkał Jin Kazama z Tekkena 3, którego wielka zapowiedź była również tematem numeru. Czytelnicy mogli zapoznać się z całostronnicowymi recenzjami i zapowiedziami gier na konsole – między innymi w pierwszym NEO zagościł ISS Pro, Oddworld: Abe's Oddysee, czy Parappa the Rapper. Cechą charakterystyczną tamtych czasów jest też inna poligrafia – gigantyczne screenshoty z paskudnych i rozpikselowanych (dziś...) gier na PSXa, całe trzy tysiące znaków na stronę recenzji (nie wiecie, ile to? Dość powiedzieć, że ten tekst ma ponad siedem tysięcy znaków)... A jednak efekt został osiągnięty.

Nie lubię specjalnie wspominać tamtych czasów i tego, co miało nieuchronnie nastąpić. Problem NEO polegał na tym, że wówczas wydawnictwo ProScript co miesiąc dostarczało na rynek nie tylko Secret Service pod kierownictwem Martineza, ale równolegle powstawał magazyn Animegaido, ukazujący się wprawdzie nieregularnie, ale będący absolutnym oczkiem w głowie drugiego z właścicieli wydawnictwa. Resztki mocy, które zostawały na przykład grafikom po produkcji Secreta, były błyskawicznie kierowane na magazyn fanów anime i mangi właśnie; dla NEO nie było specjalnie czasu... i miejsca, ale o tym za chwilę.

Produkcja NEO wyglądała, co mogę ocenić dopiero z perspektywy czasu, po prostu słabo. Ze wszystkimi tekstami i screenami z gier na twardym dysku udawałem się do miniaturowego studia graficznego nieopodal redakcji, gdzie w malutkim pokoju mieściło się bodaj pięć stanowisk pracy – w tym jakiś wielki skaner bębnowy, który nieustannie kręcił się, doprowadzając mnie do szału. Radiacja od monitorów dosłownie unosiła się w powietrzu opalając twarze nie gorzej niż solarka, na kilku metrach kwadratowych siedziało pięciu gości trącając się łokciami, a w środku grafik Arek i ja, próbujący coś fajnego wymodzić z nazbieranych materiałów. Mieliśmy na to zawsze dosłownie trzy, cztery dni przed drukiem. Co prawda wkładaliśmy w to obaj całą pasję i siłę, ale to za mało czasu, by szata była zróżnicowana, czy maksymalnie efektowna.

Sześć numerów pękło jak bańka mydlana, pismo samodzielnie utrzymywało się na rynku, więc nie musiało sięgać do kasy wydawnictwa. I choć to normalne, że teksty do magazynu powstawały w domach redaktorów (bo tak jednak najłatwiej – testowanie gry w domowym zaciszu to spory komfort), uważałem (być może zupełnie niesłusznie, heheh), że redaktor naczelny powinien mieć swoje biurko i jakiś telefon. Cóż, NEO pod moim kierownictwem nie dane było tego doczekać. Poza tym w wydawnictwie zaczęła panować jakaś niezdrowa atmosfera; ciągle komuś coś się nie podobało, powstawały różne tarcia, za dużo pomysłów było krytykowanych i w efekcie nie przechodziło. W naszych głowach zaczął kiełkować pomysł, by wydać magazyn własnym sumptem... Ale o tym już w kolejnej, zdecydowanie bardziej radosnej części Dekady NEO+. ■■

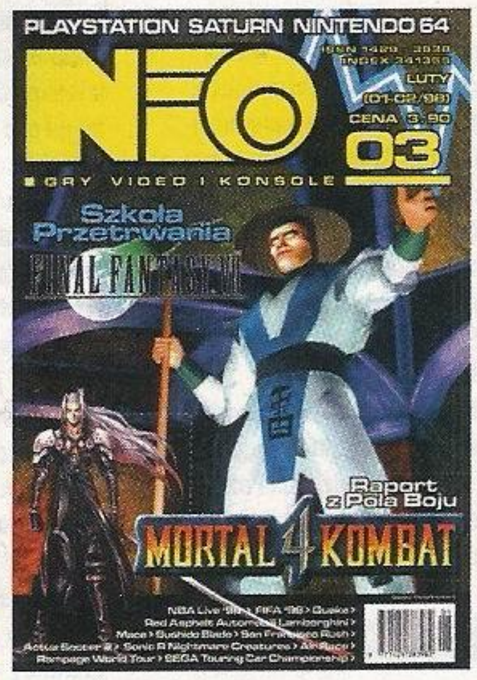
■ **Pierwszy numer NEO ukazał się w listopadzie 1997 roku i dziś, niezniszczony, to prawdziwy rarytas i biały kruk – szczególnie, że miał miękką okładkę, która łatwo darła się i gięła. Adrian Chmielarz napisał wtedy pierwszą konsolową Gawędę po Fai!**

■ **Test PlayStation w Secret Service wzbudził masę emocji, zarówno pozytywnych, wśród ludzi z otwartym umysłem, jak i negatywnych, u innych. Jak się domyślacie, bita z niego czysta euforia.**

SKĄD WZIĄŁ SIĘ TYTUŁ NEO? GDY KILKA MIESIĘCY WCZEŚNIEJ WYMYŚLALIŚMY W REDAKCJI NAZWĘ DLA MAGAZYNU O MANDZE I ANIME, ZDAJE SIĘ BANAN RZUCIŁ „NEO TOKYO NEWS"...

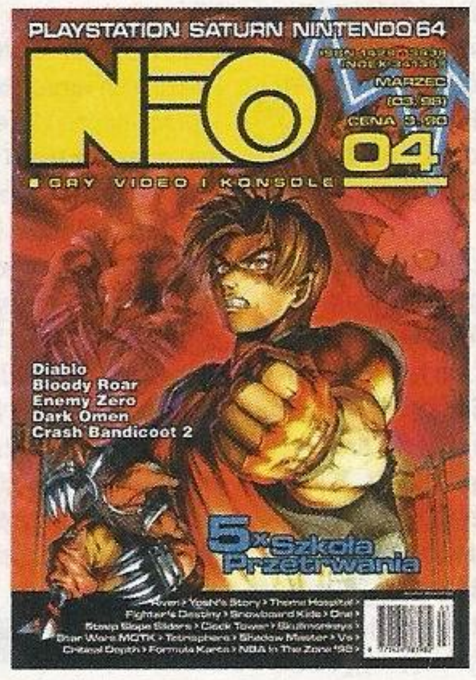
■ **NEO 02 – grudzień 1997**

Wydawca uwierzył – grubsza okładka, pierwsze reklamy, ekipa z Final Fantasy VII na froncie, recenzja gry w środku. Kilka nowych pomysłów, między innymi wypad do hali z automatami, gdzie mieliśmy okazję sprawdzić kultowego Top Skatera. Był także poradnik do Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero. W dalszym ciągu pismo robiły cztery osoby, co do dziś wydaje mi się niesamowite.



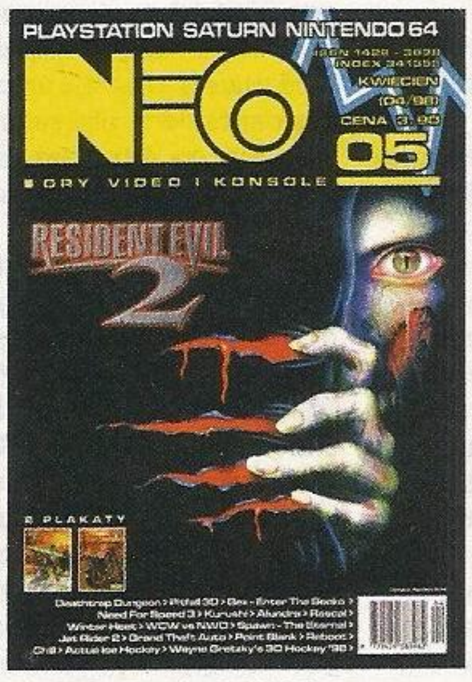
■ **NEO 03 – luty 1998**

„Do zespołu dołączyło dwóch autorów" czyli Kuba Głuszkiewicz (czyli Brat!) i Michał Gołębiowski (Majkel). Mortal Kombat 4 na okładce i w specjalnym raporcie na podstawie wersji arcade, ale prawdziwą wisienką na czubku tortu był megaopis do Final Fantasy VII. Z tego, co pamiętam, Banan zamknął się w domu na kilka tygodni dosłownie żyjąc tą grą.



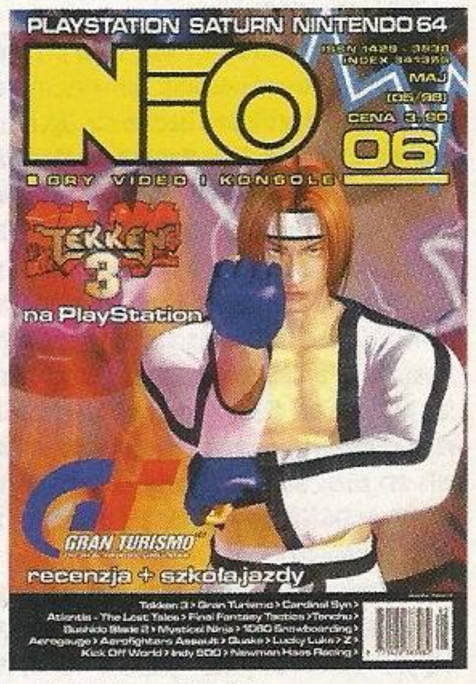
■ **NEO 04 – marzec 1998**

Mordercze króliki szalejęce w tle okładki to efekt recenzji Bloody Roar w numerze – cover magazynu zawsze musi pokrywać się z jego treścią. Wprowadziliśmy nowy dział Squareware, który kiedyś tam wyewoluował w końcu w RPGamera. Zapowiedzi dostały kolorowe tła i widać było, że zaczyna się coś ruszać z szatą graficzną. No i przeszliśmy na cykl miesięczny!



■ **NEO 05 – kwiecień 1998**

Nasz mały konsolowy światek zaczął się rozrastać. Krzysztof Papliński został zastępcą redaktora naczelnego, a Miłosz, czyli Grabarz, zadebiutował recenzją gry snowboardowej pod tytułem Chill. Z okładki i recenzji straszył Resident Evil 2, który zarobił całą dziewiątkę. Mało tego – daliśmy Szkołę Przetrwania z pełnym opisem wszystkich scenariuszy!



■ **NEO 06 – maj 1998**

Ostatni numer, który zrobiliśmy dla kogoś, miał zmienioną szatę graficzną recenzji i nową tabelkę ocen. Pojawiło się po raz pierwszy N(E)O Comments, a tematem numeru, który zajął całe sześć stron (kto wtedy ośmielił się poświęcić jednej grze tyle miejsca?), był Tekken 3 w wersji na PlayStation. Do dziś podoba mi się to wydanie – stanowi preludium do tego, co miało niebawem nastąpić...

PROJEKT MGS

SOLIDNY WĄŻ KONTRA RESZTA PODŁEGO ŚWIATA

Siemka fani MGSa! Mam dla Was aż dwie doskonałe nowiny. Po pierwsze – na tych stronach znajduje się to, co się znajduje, a po drugie (i najważniejsze) nawiązaliśmy współpracę z Zanzibarem, najlepszą polską stroną poświęconą tej właśnie tematyce. // Mielu

Po lekturze wbijajcie na nasze forum [www.neo-plus.pl/forum] oraz na [www.metalgearsolid.us] i dajcie znać, co myślicie. Maile z przemyśleniami, uwagami i wskazówkami ślijcie również na mój adres: mielu@neo-plus.pl. A teraz głos mają: kul, Saladin01 i Hal Emmerich.

METAL GEAR SOLID: DIGITAL GRAPHIC NOVEL 2

NI TO GRA, NI KOMIKS

Najpierw Kris Oprisko i Ashley Wood stworzyli komiks przedstawiający Metal Gear Solid w całkowicie nowy sposób, a następnie Hideo Kojima, zadeklarowany fan Sin City, zakochany w powieściach graficznych, wysunął propozycję stworzenia cyfrowej wersji ich dzieła. Tak, w ogromnym skrócie, wygląda geneza powstawania Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel, interaktywnego komiksu wydanego na PSP.

Pomysł najwyraźniej chwycił, bo w przyszłym roku ukaże się druga odsłona, tym razem jednak za scenariusz odpowiadać będzie nie Oprisko, a znany z innych publikacji IDW Publishing Alex Garner. Jeśli mówią Wam coś tytuły 30 Days of Night: Return to Barrow, Underworld czy CVO: Covert Vampiric Operations, to wiecie, do czego jest zdolny.

Najważniejszy wydaje się fakt, że o ile Kris przedstawiał fabułę chronologicznie, bez żadnych retrospekcji i z nielicznymi korektami scenariusza, tak Alex nie boi się przestawiać kolejności zdarzeń i dokonywać innych odważnych zmian. Jego własna wizja Sons of Liberty, na podstawie którego powstaje DGN2, zapowiada się przez to o wiele bardziej intrygująco.

Wielu szczegółów nie podano jeszcze do publicznej wiadomości, ale możemy spokojnie spodziewać się powtórki z rozrywki – jeszcze więcej ruchomych obrazków autorstwa Wooda, któremu udało się znakomicie wkomponować w realia sagi, czy świetnego udźwiękowienia. Poprzednia część mogła pochwalić się najlepszym udźwiękowieniem ze wszystkich gier na przenośną konsolę Sony. Raczej na pewno powróci również zabawa w wyszukiwanie tak zwanych Memory Elements, ukrytych bonusów pozwalających dokładnie poznać szczegóły wydarzeń.

W pełnym zrozumieniu tego, co wydarzyło się na Big Shell pomoże coś, na co wielu fanów czekało od lat – historia przedstawiona zostanie oczami nie Raidena, a Solid Snake'a. Premiera w 2008. [kul]

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS +

UMD Z BONUSAMI ZAMIAST OPCJI ŚCIĄGANIA DODATKÓW Z SIECI

Siedem miesięcy po premierze w Japonii i USA, dwa po debiucie w Europie i dwa dni przed reedycją w KKW ogłoszono wydanie dodatku do MGS: Portable Ops. Podobnie jak w przypadku innych świeżo ogłoszonych tytułów, tu także postawiono na prostotę nazwy i do głównego członu dodano tylko mały plusik. Konami jak widać nie ustaje w wydawaniu odświeżonych, uzupełnionych produktów spod znaku MGS. PO+ to niemal ta sama gra, którą niedawno się zachwycaliśmy, plus kilka dodatków. Wśród nich znajdziemy nowe plansze, w tym kilka znanych z poprzednich części, co jest posunięciem wręcz genialnym. Konkretnie grzeje nas możliwość biegania po znanym z pierwszego Metala hangarze Rexa.

W odświeżonym Portable Ops znajdzie się też świeży zaciąg żołnierzy, kilku strażników z poprzednich odsłon gry, dołączy też Raiden i... Old Snake. A my naiwni myśleliśmy, że zadebiutuje on w Guns of the Patriots.

Nie może zabraknąć świeżych trybów gry (szczegółów brak), a najbardziej intrygujące wydaje się dorzucenie wsparcia dla początkujących. Nie wyjaśniono, na czym ma ono polegać, ale mówi się o jakichś rozróżnieniach graficznych między oddziałami. Brzmi świetnie? Pewnie, szkoda tylko, że to wszystko dostępne jest wyłącznie w trybie online. Widać, co sprawiło, że Portable Ops przypadła do gustu Japończykom. Dla samotników zapowiedziano zaledwie jeden nowy tryb – Infinity Mission, o którym nie wiemy absolutnie nic. Przypuszczalnie będzie to zestaw ciągnących się w nieskończoność misji, w których pokierujemy Big Bossem, a konsola podrzuci kolejne zlecenia (bez żadnych odpraw i przerywników). Jeśli tak istotnie będzie, ciekawe jak szybko zadania zaczną się powtarzać.

Bez oryginalnego MPO dodatek nie ruszy. Pewnie będzie to osobna płytka UMD wymagająca stanu gry z części głównej. Postanowiono jednak pójść graczom na rękę i sprzedawać „plusa" w dwóch wersjach: jako samodzielny dodatek dla tych, którzy mają już oryginał, oraz zestaw obu przenośnych Metali dla graczy do tej pory nie mających styczności z tym tytułem. Trailer prezentujący MPO+ zakończył się typowym dla Kojimy żartem, tym razem nawiązującym do Power Rangers, co może wskazywać, że zostanie udostępniona opcja edytowania kolorów strojów żołnierzy.

Premiera w Japonii została zapowiedziana na 20 września, cena samego dodatku to 2,400 jenów (około 50 złotych), a wersji z MPO prawie dwa razy tyle – 4,300 jenów (około 99 złotych), czyli bardzo przyzwoicie. Teraz czekamy na zapowiedź wersji amerykańskiej i europejskiej. [kul]

METAL GEAR 20th ANNIVERSARY COLLECTION

DWADZIEŚCIA LAT MINĘŁO JAK JEDEN DZIEŃ

Blisko dwie dekady temu w Japonii miała miejsce premiera gry, w której superagent Solid Snake miał okazję po raz pierwszy schować się w kartonowym pudle. W tym roku minęło dwadzieścia lat od chwili, gdy Konami wydało pierwszego Metala. I choć znaczna część z nas jest zbyt młodych, by to pamiętać, to jednak na tej serii wychowało się wielu graczy. Kojima i jego paczka na rocznicę sagi przygotowali 20th Anniversary Collection, czyli mega kolekcję w skład której wchodzą: „prawie" Subsistence, czyli Metal Gear i jego kontynuacja w wersji na PS2 oraz Snake Eater z kamerą 3D. Do tego dorzucono pierwszego MGSa, Sons of Liberty oraz The Document of Metal Gear Solid 2 i Portable Ops na PSP z filmem Metal Gear SAGA na DVD.

Niestety, całość nie jest wzbogacona o żadne dodatki w postaci nowych pudełek, manuali lub plakatów, co da się przeboleć, gdy sprawdzi się cenę – około 6900 jenów (57$), to wcale nie aż tak dużo. Poza tym każdą z gier z serii „Solid" można zakupić w cenie od dwunastu do dwudziestu czterech dolarów, przy czym najdroższe są Snake Eater i Portable Ops. Nie jest to dużo, więc fani z Polski będą mieli szansę zdobyć ten zestaw, pod warunkiem, że trafi do Ameryki i Europy, co nastąpi na pewno, ale nie wiadomo póki co kiedy. [Saladin01]

METAL GEAR MUSIC COLLECTION

W TRAWIE PISZCZY, W GŁOWIE SZUMI

Mówiąc o dwudziestoleciu serii nie należy zapominać, że uniwersum stworzone przez Hideo Kojimę, to nie tylko gry. Wszak świat emgieesów, to także niepowtarzalne filmowe kompozycje Harry'ego Gregsona-Williamsa i towarzyszące rozgrywce utwory skomponowane przez Norihiko Hibino.

Szefowie Konami wiedzą, jak zadowolić fanów i oferują im (oraz wielbicielom muzyki zawartej w grach Kojimy) kolekcję wybranych kawałków muzycznych z Metal Gear 2, Snake Eatera i Sons of Liberty, a także z niedawno wydanego peespekowego Portable Ops. Nazywa się to cudo Metal Gear Music Collection (wow, to dopiero niespodzianka!), a wśród zaledwie jedenastu kawałków znalazły się największe hity, jak The Best is Yet to Come i Calling to the Night w wersji na pianino!

Nieco rozczarowuje ilość utworów, aczkolwiek z pewnością każdy znajdzie w tej składance coś dla siebie. Cena kolekcji wynosi dwadzieścia cztery dolary, czyli z transportem z Japonii pewnie będzie to koło stówki. [Saladin01]

ZLOT FANÓW MGS

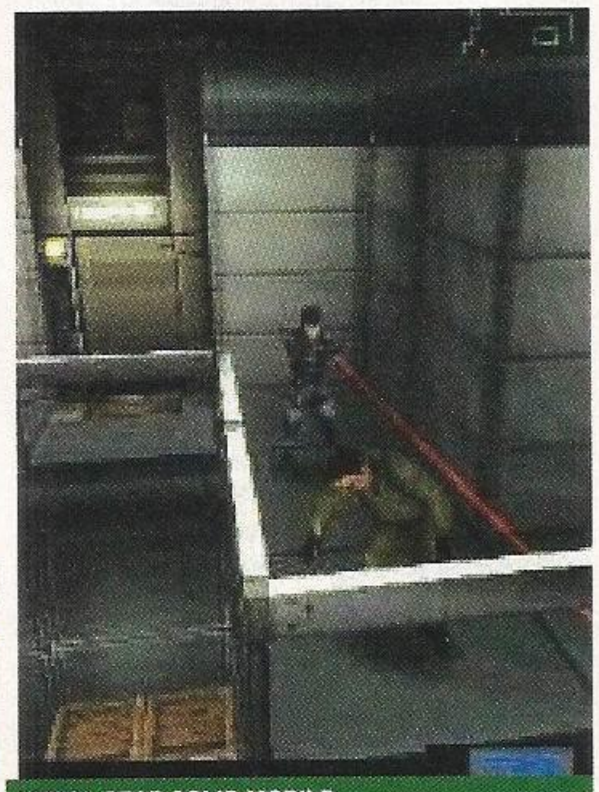
DUŻYCH CHŁOPCÓW ZABAWA W CHOWANEGO

Szymocice w województwie Śląskim były świadkiem niezwykłego zdarzenia – najazdu sympatyków sagi sygnowanej nazwiskiem Hideo Kojimy, do tej pory znających się tylko w świecie wirtualnym. Szkoda, że z szansy poznania się w realu skorzystało niewiele osób, ale od czegoś trzeba zacząć. Ważne, że wśród uczestników, prócz miłośników MGS, znalazło się również czterech reprezentantów Zanzibaru. Środek lata dawał się we znaki, ale to właśnie pogoda przyczyniła się do wytworzenia specyficznej, nastrojowej atmosfery, która towarzyszyła nam aż do ostatnich chwil trwania zjazdu. Wizja spędzania miłego czasu przed czternastoma calami zderzyła się jednak z brutalną rzeczywistością – na terenie ośrodka znajdował się basen, kort tenisowy i boisko do piłki nożnej, co skutecznie utrudniało granie.

Nie brakowało rozmów na rozmaite tematy (w tym związane z ukochaną serią), czy seansów z ambitnymi filmami w roli głównej. Wielkiej dawki emocji dostarczyły przeprowadzone turnieje w Tekken 5, PES5, czy wreszcie Metal Gear Solid 2 (konkurs speedrunowy). Na specjalną uwagę zasługuje zorganizowany przez kula (naczelny Zanzibaru) quiz z wiedzy o sadze, stanowiący nawiązanie do turniejów, jakie do tej pory przeprowadzaliśmy na emgieesowym czacie.

Zabawie towarzyszyły żarty i głośny śmiech uczestników. W takiej atmosferze nietrudno było narodzić się przyjaźni, toteż ze smutkiem spoglądaliśmy na nieuchronnie zbliżający się koniec zlotu.

Niepowtarzalny. To przymiotnik, za pomocą którego najbardziej obrazowo określić można nasze odczucia, co do spotkania. Wszyscy bawiliśmy się wybornie i liczymy na to, że za rok uda nam się przeprowadzić kolejną, większą już imprezę, której naturalnie patronować będzie Neo Plus. [Hal Emmerich]



METAL GEAR SOLID MOBILE

WĄŻ Z KIESZENI WSKOCZY DO UCHA

Kojima stwierdzał wielokrotnie, że nie godzi się na remake'i swoich gier, a wyjątek zrobił w dwóch przypadkach – dla Miyamoto, przy okazji tworzenia The Twin Snakes oraz dla firm piszących oprogramowanie na... komórki! Odświeżone wersje pierwszych dwóch Metal Gearów później wylądowały w Subsistence, ale na tym Kojima Productions nie poprzestało. Pojawiły się specjalne dodatki do telefonów, a także serwis multimedialny. Teraz przychodzi kolej na grę tworzoną wyłącznie z myślą o telefonach – Metal Gear Solid Mobile.

W czasie uroczystości z okazji dwudziestolecia serii pokazano MGS Moblie na filmie i trzeba przyznać, że prezentuje się to całkiem ciekawie. Całość jest w pełni trójwymiarowa i wygląda jakby do bazy na Shadow Moses trafił Snake znający wszystkie sztuczki, jakich nauczył się przy okazji Sons of Liberty. Swobodne celowanie, przeskakiwanie przez przeszkody, patrzenie zza rogu, czy też chowanie się do szafek – to wszystko ma być możliwe na komórce! Oczywiście graficznie nie jest to poziom Portable Ops, ale i tak robi wrażenie. Snake rozmawia przez codec, celuje z M9, a nad głowami strażników pojawiają się wykrzykniki, czyli wszystko po staremu..

Znajomy motyw muzyczny rozbrzmiewający w czasie filmu pozwala nam spać spokojnie – o „ścieżkę dźwiękową" nie mamy się co martwić.

Nie wiadomo, jednak jak się ma sprawa z fabułą, bo zamiast skupić się na niej, pokazano obudowę nowego modelu Sony Ericssona z pięknym rysunkiem z MGS2. Dostępne będą aż cztery warianty obudowy, ale pytanie brzmi, czy zarówno gra, jak i komóreczki trafią do sprzedaży poza Japonią. Swoją drogą ciekawe, czy wkrótce doczekamy się pełnoprawnego MGSa na telefonach, wyjaśniającego przeszłość któregoś z bohaterów. [kul]

METAL GEAR SOLID ONLINE

W KOŃCU BĘDZIE MOŻNA POŁOŻYĆ DŁONIE NA RAIDENIE...

O projekcie Metal Gear Online świat usłyszał w 2004 roku, kiedy to zapowiedziano go jako pełnoprawną grę hulającą na silniku Snake Eatera. Później, w wyniku różnych zawirowań czasoprzestrzeni, pomysł ten porzucono, a opcję zabawy w sieci dorzucono do MGS: Subsistence na płycie nazwanej Persistence. Było to spełnienie marzeń fanów, o których Konami konkretnie później dbało organizując na każdym kontynencie kilka turniejów. Niestety radość nie trwała długo, gdyż serwery po paru miesiącach zamknięto i nawet podziękowania dla graczy za wsparcie od samego Hideo nie mogły wyrównać tej straty. Mistrz chyba nie do końca był zadowolony z porzucenia pierwotnego pomysłu na sieciowego MGSa, więc gdy zamknięto serwery w Stanach, na stronie Konami pojawił się obrazek z napisem: „Dziękujemy za grę! Mamy nadzieję, że spotkamy się w zupełnie nowym Metal Gear Online w 2007 roku".

Choć mamy już drugą połowę 2007, nie zanosi się, żeby jeszcze w tym roku fani z całego świata mieli okazję zmierzyć się w sieci. Głównym tego powodem zapewne jest fakt przesunięcia premiery Guns of the Patriots na pierwszy kwartał 2008. W każdym razie oficjalnie potwierdzono, że MGO powstaje i nie będzie jedynie dodatkiem, a pełnoprawnym tytułem. Nie zdecydowano jednak jeszcze czy trafi na półki sklepowe, czy też będzie go można zdobyć tylko i wyłącznie zasysając z netu, wobec czego nie znamy też daty premiery. Gra zmierza póki co na PlayStation 3, ale szanse na wersję na X360 wcale nie są znikome – Kojima w kilku wywiadach chwalił usługę Live, a poza tym Konami wielokrotnie udowodniło, jak bardzo lubi trzepać na sadze grubą kasę. Taką na pewno zarobi, jeśli w MGO zagrają również posiadacze konsoli Microsoftu. Póki co tę przyjemność będzie mieć wyłącznie trzy tysiące mieszkańców Japonii, gdzie lada dzień mają rozpocząć się betatesty.

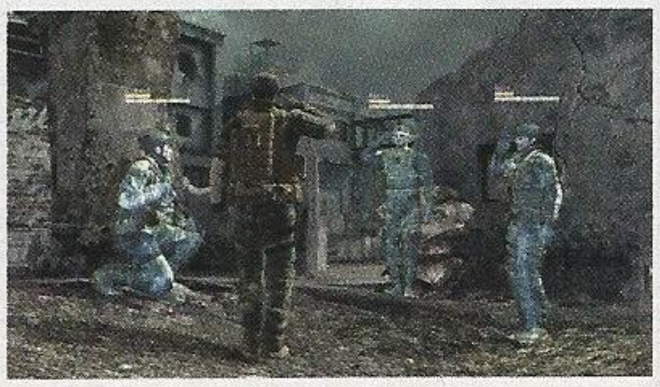
Choć gra ukaże się oddzielnie od MGS4, niemal w całości bazować ma na tym tytule, począwszy od grafiki, aż po mechanizmy rozgrywki. Na przykład zastosowany zostanie identyczny system ukazywania zabawy, czyli z możliwością przerzucenia podczas celowania widoku z prawego nad lewe ramię.

Tak jak w „czwórce" pojawi się system S.O.P. pozwalający śledzić poczynania towarzyszy dzięki informacjom przekazywanym z nanomaszyn znajdujących się w ich krwi. Gracze są w stanie zobaczyć gdzie znajdują się ich kompani, jaki jest stan ich zdrowia, a nawet w którą stronę aktualnie mierzą z broni. Niezwykle cenne to informacje, również dla przeciwnika, który zrobi wszystko, by móc śledzić ruchy wroga. Najlepszym sposobem wydaje się hackowanie nanomaszyn, trzeba jednak wcześniej tę umiejętność rozwinąć.

Jeśli ktoś preferuje rozwiązania bardziej siłowe, skupi się zapewne na innych zdolnościach, jak walka wręcz (CQC Master) oraz bronią (Assult Rifle Master). Natomiast Awareness, przyda się każdemu, kto ma ochotę bawić się w wykrywanie min i innych śmiercionośnych pułapek ukrytych na planszy.

W sumie podczas pojedynków na danej mapie znajdzie się maksymalnie do szesnastu graczy podzielonych na dwie drużyny: niebieskich oraz czerwonych. Komunikować się będą dzięki wybieranym ze specjalnego okienka tekstom, jak na przykład „Go! Go! Go!". Na jakiekolwiek informacje na temat voicechata jeszcze musimy poczekać.

Na koniec zaś mała, acz ważna ciekawostka: wiemy że Solid Snake będzie jedyną grywalną postacią w MGS4. Swego czasu nie wzbudziłoby to u fanów emocji, gdyby nie fakt, że po pokazie trailera na E3 2006 wszyscy nagle poczuli chęć grania dopakowanym Raidenem. Dlatego, choć nie sprawdzimy go w Guns of the Patriots, to najprawdopodobniej Raiden pojawi się jako grywalna postać właśnie w MG Online. Tak przynajmniej zapowiada Kojima. [Saladin01]



TRZEBA SZANOWAĆ PRZECIWNIKÓW

Z jednym z najlepszych graczy w Polsce w Forza Motorsport 2 – Pawłem „Motomanem" Pilarczykiem (gamertag – motosportsmanPL), który jako pierwszy zakwalifikował się do finału FM2 podczas eliminacji turnieju WCG w Polsce, rozmawiał qsh, chcący koniecznie podnieść swoje rajdowe kwalifikacje.

Oprócz tego Paweł organizuje turniej w Forzę – Porsche GT3 Cup, do którego eliminacje odbędą się w ostatnim tygodniu września.

qsh: Powiedz czytelnikom Neo Plus parę słów o sobie.
Paweł Pilarczyk: Pasjonuje się motoryzacją od najmłodszych lat. Wkładam serce w to, co robię, swojej pasji nie traktuje przedmiotowo. Krótko mówiąc – żyję motorsportem, prowadzę też stronę o Forza Motorsport i innych grach wyścigowych pod adresem www.motorsportfans.pl. Tam możecie zgłaszać swój akces do Porsche GT3 Cup.

q: Jak jeździsz, co sądzisz o systemach?
PP: Jeżdżę przede wszystkim tak, by nie wypadać z trasy. Moim zdaniem kluczem do sukcesu jest równa i systematyczna jazda. Najlepsi kierowcy wyścigowi charakteryzują się zegarmistrzowską precyzją jadąc okrążenie za okrążeniem w niemal identycznym tempie. Wyuczenie się takiej systematyczności wymaga lat praktyki. Zaczynałem od TOCA 2 Touring Cars i Colin McRae Rally 2.0, grając w te tytuły nauczyłem się podstaw.
Systemy w Forza Motorsport to dla mnie oczywisty temat, by czerpać radość z jazdy należy je wszystkie wyłączyć, ale że zapytałeś co o nich sądzę więc:
Linia sugerowanego przejazdu jest dla niedzielnych kierowców, którzy nie czują szybkiej jazdy, mają problemy z wyborem miejsca hamowania i optymalnym torem przejazdu. Kontrola trakcji jest bardzo pomocna w autach o dużej mocy silnika z napędem na tylną oś. Gdy tylne koła tracą przyczepność system blokuje dalszy dostęp mocy obniżając obroty silnika. Z włączoną opcją TCS zapomnijcie o czerpaniu przyjemności z poślizgów kontrolowanych, czyli driftingu.
STM po naszemu ESP najgorszy z możliwych systemów – trzyma samochód w ryzach nie pozwalając na najmniejszy nawet poślizg. Wyłączenie ABSu polecam tylko najlepszym kierowcom, najmniejszy błąd, zbyt mocne wciśnięcie hamulca powoduje zablokowanie kół, jednak jeśli opanujecie już tę sztukę, hamowanie stanie się efektywniejsze.
W kwestii skrzyni biegów zdecydowanie preferuje manualną, ponieważ można z jej użyciem osiągać lepsze wyniki, poza tym daje większą frajdę z jazdy. Chcesz mieć pełną kontrolę? Używaj manuala.

q: Rady dla początkujących?
PP: Nie przeceniajcie możliwości swoich i samochodu. Za wszelką cenę starajcie się utrzymać na trasie. Bardzo ważnym aspektem w FM2 jest hamowanie. W każdym przypadku należy hamować przed zakrętem, gdy samochód pewnie jedzie przed siebie i nie działa na niego siła odśrodkowa, na którą natrafiamy w każdym zakręcie.
Jak podnosić swoje umiejętności? Najlepszym sposobem jest rywalizacja z kimś lepszym. Nie musi być to żywy przeciwnik, może to być także konsolowy rywal na jednym z wyższych poziomów trudności. Niech nie zrażą Was niepowodzenia, ciężka praca z pewnością zaowocuje i przyniesie satysfakcję.

q: Jakie są Twoje ulubione trasy w FM2, którą z nich uważasz za najtrudniejszą, a która jest banalnie prosta do pokonania?
PP: Moją ulubioną trasą jest Nurburgring Nordschleife. Potęgą tego toru jest długość przekraczająca 20 kilometrów i 147 zakrętów. Były kierowca F1 Jackie Stewart nazwał północną pętlę „zielonym piekłem". Na Nordschleife nie ma miejsca dla amatorów, tor jest wąski i kręty, co czyni go najtrudniejszą trasą w FM2. Ten, kto przejechał choć jedno szybkie okrążenie na Nurburgringu z użyciem kierownicy, doskonale wie o czym mówię.
W FM2 lubię wszystkie trasy, które zbudowane są na podstawie ich realnych odpowiedników. Najłatwiejszą trasą w grze jest oczywiście owal Speedway.

q: Jak grać online – na co uważać?
PP: Grając przez sieć należy szanować swoich przeciwników. W FM2 jest wysoko zaawansowana detekcja kolizji, więc nie można ocierać się o przeciwników czy uderzać w nich. Takie zachowanie jest mocno krytykowane. Bardzo ważnym aspektem jest komunikacja głosowa. Gdy zamierzasz wyprzedzić przeciwnika krzyczysz do headsetu, że wyprzedzasz go z lewej. Dzięki takiej komunikacji nie dochodzi do kolizji.
Tryb online w FM2 to wisienka na torcie. Każdego wieczoru zbiera się grupka Polaków, tak więc nie ma problemów ze znalezieniem towarzystwa do gry. Uważać należy w zasadzie na siebie i kontrolować swoje poczynania na torze.

q: Prosimy o kilka rad dla zaawansowanych.
PP: Najlepszą drogą do postępu jest rywalizacja. Rada jest prosta – zainwestuj w abonament Xbox Live Gold i ścigaj się w trybie sieciowym. Jeśli masz dostęp do usługi sieciowej to poświęć czas na wykręcenie czasów okrążeń i zobacz, który jesteś na świecie. Kto nie idzie do przodu ten się cofa, dlatego zawsze należy podnosić swoje umiejętności stawiając sobie coraz wyższe cele.

q: Czy to jest najlepsza samochodówka ever? Czego brakuje, co jest najmocniejszym punktem?
PP: W FM2 największą zaletą jest fizyka prowadzenia wirtualnych samochodów. Przejażdżka każdym z ponad 300 aut to zupełnie inne doznanie, także w kwestii audio. Dźwięki silników w Forzy odwzorowane są perfekcyjnie. Ogromnym plusem jest dobór samochodów. Marzyłem od długiego czasu o tym, by móc usiąść za sterami Ferrari, Lamborghini czy Porsche. Te najbardziej rasowe samochody są obiektem pożądania wielu kierowców, możliwość obcowania z nimi daje nieopisaną radość.
Mocnymi punktami są: oprawa graficzna, zniszczenia, płynna animacja, a także ścieżka dźwiękowa.
Czynnikami, które w dużej mierze decydują o potędze i głębi tej pozycji, jest tryb sieciowy i to, że gra jest po prostu trudna.
Czy Forza Motorsport to najlepsza samochodówka ever? Jeszcze chwilę wstrzymam się z odpowiedzią i wymienię wady. Braków jest kilka i niestety są one odczuwalne. Tras mogłoby być ciut więcej. Brak zmiennych warunków atmosferycznych, nie uświadczymy w FM2 deszczu, a nawet nocy, co jest krokiem wstecz w stosunku do poprzednika. Największą bolączką jest jednak brak kamery z wnętrza pojazdu niczym w TDU.
A więc... Forza Motorsport 2 zdecydowanie jest najlepszą samochodówką ever. Forza Motorsport już nią była, jednak stosunkowo nieduża ilość graczy mogła się o tym przekonać.
Warto zwrócić uwagę na jeszcze jeden czynnik. Jak wcześniej wspomniałem, najlepszą drogą do postępu jest rywalizacja. Postęp w serii Gran Turismo wymusza Forza Motorsport, co dla graczy, jest wyjątkowo komfortową sytuacją. Na koniec chciałbym podziękować qshowi za możliwość wyrażenia swojej opinii na łamach Neo Plus i zaprosić wszystkich chętnych na wspólną partyjkę w FM2.

Jego produkcje świetnie łączą wszelkie cechy Zachodu i Wschodu, dostarczając od lat zabawy na najwyższym światowym poziomie. Mimo uznania w oczach krytyki nie odniósł znaczącego sukcesu komercyjnego, nigdy nie dorównując popularności Sakaguchiemu, czy Nomurze. Kariera Matsuno to pasmo poświęceń, pracy i prób wbicia się w niszę na rynku. Prób, które na zawsze zmieniły gatunek jRPG.

Matsuno urodził się w roku 1965, w Nigata-ken, w Japonii. Już jako dziecko interesował się Advanced Dungeon & Dragons, szeroko pojętą fantastyką, muzyką zespołu Queen oraz nowymi technologiami. Wtedy też rozpaliła się w nim miłość do kultury średniowiecznej Europy i zachodniej fantastyki. Zainspirowało go to do napisania ośmiu części nigdy nie wydanej noweli Ogre Battle Saga, które z czasem przekształciły się w pomysły scenariuszy gier.

Kariera Matsuno rozpoczęła się, kiedy dołączył do firmy Quest, gdzie pomagał przy stworzeniu takich pozycji, jak Conquest of the Crystal Palace, czy Magical Chase. Szybko pozwolono mu rozpocząć pracę nad własnym projektem. Yasumi postanowił stworzyć serię gier na podstawie Ogre Battle, w której zapragnął dać upust wszystkim swoim zainteresowaniom. Pierwsza część March of the Black Queen ukazała się w roku 1993 na SNESa. Recenzenci ciepło ją przyjęli, szczególnie ceniąc sobie oryginalne podejście do gatunku. Matsuno zredefiniował pojęcie sRPGa, a jego gra stała się symbolem rozpoznawczym całego Questa. Ogre Battle łączy w sobie elementy RTSa i walki w turach. Ważną rolę odgrywają morale miast, reputacja, kondycja jednostek, pory dnia oraz magia. Matsuno stworzył całą otoczkę prezentując historię krainy, ludzi tam zamieszkujących, ich wierzenia oraz obawy. Gracze dostali grę toporną, jednak niesamowicie dopracowaną, długą i innowacyjną. Co prawda boli płytki scenariusz i schematyczny gameplay, jednak te wady nie przysłaniają beczki miodu jaka wycieka z gry. Z czasem pozycję skonwertowano również na PSXa i Sege Saturn dodając kilka nowych map i lekko poprawiając oprawę AV.

W czasie prac nad następną grą, Matsuno dużo podróżował po całej Europie, gdyż produkcja, którą planował stworzyć, wymagała bogatego podłoża i szerokich badań. Gra Tactics Ogre: Let Us Cling Together ukazała się w 1995 roku na SNESa i stworzyła podwaliny pod cały gatunek taktycznych jRPGów, według wielu (w tym mnie) będąc po dzień dzisiejszy jego najdoskonalszym przedstawicielem. Yasumi nie tylko opracował świetny, nieliniowy scenariusz, ale także całą mitologię świata wraz z podłożem geopolitycznym. W Tactics Ogre świat żyje, jeśli tylko chcemy możemy poznać jego legendy, religię, najnowsze plotki, dowiedzieć się co dzieje się w innych prowincjach. Wykreowano historię krainy, opisy miast i wspaniałe, wielowymiarowe postacie. Powróciła część znajomych z March of the Black Queen, pojawiły się nowe postacie, świetnie budując intrygę i klimat. Gra sprzedała się na tyle dobrze, że skonwertowano ją na Saturna w 1996 i PlayStation w 1997, ale jedynie ta druga wersja została przetłumaczona na angielski i rok później wydana w USA.

Sukces i kult, jakim obrosła seria, przyciągnęły uwagę szefów Squaresoftu szukających ludzi do nowego projektu. Potencjał drzemiący w artyście i jego najbliższych współpracownikach nie mógł się marnować i niedługo po zakończeniu prac nad Tactics Ogre Squaresoft zlecił Matsuno nową grę – Final Fantasy Tactics. YAZZ stanął przed poważnym zadaniem; w jednym tytule miał połączyć swój unikalny styl z całkowicie odmienną mitologią Final Fantasy. Udało mu się doskonale zgrać średniowieczny, poważny klimat z elementami znanymi z innych gier spod znaku FF. Przy kreacji świata szczególnie mocno nawiązał do pierwszych części, hołdujących klasycznemu fantasy. Gra została umiejscowiona w rozdartej przez wojnę krainie Ivalice, prezentując losy dwójki przyjaciół z różnych klas społecznych, którzy znaleźli się w środku całego zamieszania. Dorosły, kontrowersyjny scenariusz FFT może spokojnie konkurować z książkami, ale stał się zarazem powodem nie wydania gry w Europie.

Gra zyskała sobie tysiące fanów, przyczyniając się też do rozpowszechnienia podgatunku tRPGów na całym świecie. Od razu też wybuchła wojna między fanami TO a FFT, o to, która z nich jest lepsza. Pewne jest jedno – marka zagwarantowała większy rozgłos FFT, przez co seria Ogre Battle niesłusznie pozostała w cieniu.

Kolejna gra Matsuno pod skrzydłami Square miała zerwać z taktycznymi korzeniami i zaprezentować zupełnie nową jakość jeśli chodzi o system walki w gatunku RPG – swobodne poruszanie, zręcznościowa walka, mix wielu gatunków. Matsuno oświadczył, że Vagrant Story ma wymykać się z ram gatunkowych. Zabawne jest to, że VS było planowane jako gra na 5-6 godzin, jednak wraz z postępami prac znacznie się rozrosła. Tradycyjnie dla YAZZa, znalazły się w niej nawiązania do muzyki (w postaci lochu Iron Maiden), świetna fabuła, bardzo rozbudowany rozwój postaci. Kilkoma szczegółami gra nawiązywała do FF Tactics, dzieł Szekspira, Ogre Battle, judaizmu... Gotowy produkt ukazał się w roku 2000 z miejsca inkasując maksymalną ocenę 40/40 w japońskim Famitsu, co wcześniej zdarzyło się tylko dwukrotnie. Prasa była zachwycona, ale, co boli, VS nie sprzedało się tak dobrze, jak oczekiwano, więc nigdy nie doczekaliśmy się kontynuacji.

Następnie Squaresoft zdecydował stworzyć FF Tactics na GBA, więc ponownie zatrudniono Matsuno. Wydawca żądał gry przyjaznej dla użytkowników graj-chłopca i Matsuno taką dostarczył. Pierwsze niepotwierdzone informacje mówiły, że doczekamy się konwersji PSXowego FFT, ale prawda okazała się inna – ekipa odpowiedzialna za przygotowanie Final Fantasy Tactics Advance dostała dokładne wytyczne, które miały zapewnić grze sukces komercyjny. Gotowy produkt okazał się cukierkowym, lekkim i przyjemnym taktycznym RPGiem, któremu zabrakło głębi jego poprzedników. W grze znalazło się wiele cech łącznych z poprzednim FFT, a miejsce akcji ponownie nazwano Ivalice, tym samym puszczając oko do fanów. Z jednej strony Tactics Advance odniósł znaczący sukces, z drugiej ogromna cześć fanów FFT była zawiedziona baśniowym klimatem i infantylną otoczką FFTA. Mimo to znaleźli się wśród nich tacy, którzy pokochali to nowe dziecko i domagali się sequela.

Sukcesy jakie odnosił artysta zadecydowały o powierzeniu mu funkcji reżysera oraz producenta nowej, pełnoprawnej części Final Fantasy. Przypuszczalnie silnik i system FF XII były projektowane z myślą o nigdy nie wydanym MMORPGu, nad którym pracował po cichu developer. Mała popularność usługi Play-online zdecydowała o zarzuceniu prac nad tytułem. Matsuno się nie poddał i chciał przelać całe dotychczasowe doświadczenie w tak mainstreamowy projekt. Final Fantasy XII zapowiadało się na najbardziej ambitną część serii. YAZZ chciał tam poruszyć wątki dotychczas mocno omijane w poprzednich odsłonach; miała mocniej dotykać problemów wiary, polityki, a nawet seksu. Również postacie bohaterów na początku różniły się do tego, co zaoferowała nam gotowa gra. Problemem Matsuno okazał się wielkość jego planów. Firma uznała, że projekt może być zbyt ambitny, co obije się negatywnie na sprzedaży. Poza tym poważne potraktowanie choćby spraw łóżkowych i wpływu religii na życie ludzkie zagroziłoby wizerunkowi serii oraz klasyfikacji wiekowej produkcji. W czasie developingu Matsuno zniknął ze SE. Do dziś gracze się spierają, czy prawdziwy był powód mówiący o chorobie, czy też była to decyzja szefostwa. Pewne jest jedno – gra była kończona bez nadzoru jej twórcy, końcowych szlifów. Zarazem jest to rozwiązanie zagadki, nad którą głowiły się setki recenzentów piszących całe eseje i toczących dyskusje dlaczego gra nie jest pełna...

Ludzie pracujący z Matsuno postanowili oddać mu swego rodzaju hołd i w grze umieścili postać Yazmata, będącą oczywiście nawiązaniem do Matsuno. Gra mimo niedoróbek zainkasowała perfekcyjną ocenę w Famitsu, zarazem po raz drugi w historii zdarzyło się, aby dwie gry tego samego człowieka dostały perfekcyjną ocenę. Tym samym w oczach pisma Matsuno dorównał samemu mistrzowi Miyamoto.

Matsuno nigdy nie unikał trudnych tematów, co stało się jego przekleństwem. Prezentowanie silnych uczuć, pytania o rolę religii w życiu człowieka, sens wojny, to wszystko często okazywało się zbyt ambitne. Wydawcy bali się kontrowersji wokół jego tytułów, a wielu graczy szukało mniej skomplikowanej rozrywki, co znacznie zawężało krąg odbiorców jego gier.

Warto też oddać hołd współpracownikom Matsuno – ludziom z byłego Questa. Na specjalnie wyróżnienie zasługują w szczególności Hitoshi Sakimoto i Masaharu Iwata, którzy stworzyli niezapomnianą muzykę do jego gier, Hiroshi Minagawa będący współreżyserem oraz Akihiko Yoshida odpowiedzialny za design postaci.

Losy YAZZa po odejściu z SE są w zasadzie nieznane. Najgorsze jest to, że na 99% nie ma on praw do Ogre Battle i Vagrant Story, bowiem te zostały w rękach SE. Jego projekty powoli są profanowane – SE wymyśliło bezsensowną kompilacje Ivalice, w imię skoku na kasę. YAZZ pojawił się na filmie promocyjnym Nintendo Wii, gdzie wypowiadał się pozytywnie o konsoli. Hironobu Sakaguchi kilkakrotnie przyznawał, ze w chęcią by ujrzał go w Mistwalker, a wiadomo powszechnie, że obaj twórcy się przyjaźnią i szanują. Strona www.next-gen.biz umieściła go na 13 pozycji listy „THE HOT 100 GAME DEVELOPERS OF 2007". Ostatnie treściwe wzmianki o YAZZie padły z ust Ray Nakazato w wywiadzie dla Gamasutry. Nakazato przyznał, że Matsuno ma własny projekt i na razie nie dołączy do Mistwalkera. Ważne jest, że nie porzucił rynku gier video. Administratorzy strony matsunocurse doskonale podsumowali jego karierę słowami: „Razem z Akihiko Yoshidą, Hiroshim Minagawą i Hitoshim Sakimoto, Yasumi Matsuno spełnił wiele naszych marzeń." ■■ Pita

sylwetka mistrza
YASUMI MATSUNO

Legendarny twórca gier video, a zarazem jedna z najbardziej niedocenionych postaci w branży. Designer skromny, lecz genialny i twórczy. Przez kolegów nazywany po prostu YAZZem, dał rynkowi gier takie dzieła, jak seria Ogre Battle, niezapomniane Final Fantasy Tactics, Vagrant Story, czy niedawno Final Fantasy XII.

NAJWAŻNIEJSZE GRY

OGRE BATTLE (1993, SNES)
Rozpoczynająca długą serię taktycznych erpegów gra doczekała się remake'a na Saturna i PSXa.

FINAL FANTASY TACTICS (1999, PSX)
Przerabiana na GBA, NDSA i PSP znakomita turowa strategia ciągle bawi nowe pokolenia.

VAGRANT STORY (2000, PSX)
Absolutnie fenomenalna gra i jeden z najbardziej kultowych tytułów na PSXa. Kochamy go do dziś.

FINAL FANTASY XII (2006, PS2)
Zrywający z korzeniami serii ukłon w stronę MMORPGA to epicka przygoda na wiele godzin.

REKLAMA DŹWIGNIĄ HANDLU

Przez te wszystkie lata, jakie spędziłem na graniu, z uwagą obserwowałem rozwój rynku gier video. Jako fanatyka elektronicznej rozrywki, interesowało mnie wszystko, co dotyczyło branży. A działo się wiele przez te lata. Oj, wiele.

Zmieniali się producenci konsol, jak i wydawcy gier. Jedne firmy odnosiły sukcesy (na przykład Sony), a inni, jak Sega, wykruszyli się w boju. Pojawili się nowi gracze (Microsoft), a starzynowi, czyli Nintendo, po kilku latach zamieszkiwania w strefie cienia, znowu sięgają po koronę należną liderowi branży. Zmieniało się wszystko. No, może z wyjątkiem mojej konsolowej pasji oraz ludzi rządzących naszym pięknym krajem – w kółko te same osoby, tyle że pod różnymi szyldami, startowali w kolejnych wyborach – niestety. Lecz to, co obserwuję teraz przechodzi ludzkie pojęcie, a w każdym razie na pewno moje.

Ilość zmian, jaka dokonała się w ciągu ostatnich kilku lat jest ogromna i nie będę Wam ponownie ględził o nowinkach technologicznych, czy necie wciągającym coraz więcej konsolowych dusz. Pomarudzę o nowym trendzie rysującym się na horyzoncie elektronicznej rozrywki. Mowa o reklamach w grach. Wiem, że nie jest to nowinka, lecz to, co szykują nam w niedalekiej przyszłości wielcy tego biznesu może nas nieźle zaskoczyć. I nie jest to sprawa mało nachalnej reklamy, jaką znaliśmy dotychczas. Nie przeszkadzało w niczym, że Insomniac w Ratchet & Clank, promowało jakby nie było konkurencyjny produkt, czyli duet Jak & Daxter rewelacyjnej ekipy Naughty Dog. Nie należy również pomijać milczeniem reklamowania swoich produktów w grach przez Ubisoft, lecz to były tylko małe banerki, upchnięte gdzieś w kącie lokacji, które w ferworze walki łatwo było przeoczyć. Teraz ma to wyglądać zupełnie inaczej, bo na tym polu szykują się ogromne zmiany. Choć raczej należy się spodziewać istnego zalewu reklam w grach, nie tylko w konsolowej części netu.

Jednym ze zwiastunów tych zmian jest umowa podpisana przez dwóch dość ważnych graczy na rynku mediów – Sony Computer Entertainment America i Nielsen Company. Pierwszej nie trzeba przedstawiać, a druga, to firma zajmującą się badaniami i analizowaniem różnych rynków, w tym właśnie elektronicznej rozrywki. Efektem ich współpracy ma być powstanie systemu umożliwiającego wkroczenie na szeroką skalę branży reklamowej do świata gier. Będziemy „kontrolowani" przez system monitorujący ruch na PlayStation Network, w co i ile czasu gramy oraz co najchętniej kupujemy w PSN. Ma to na celu, oczywiście według zapewnień sygnatariuszy tej umowy, razem w zestawieniu z wynikami badań sondażowych, jakie otrzymają od dwunastotysięcznej grupy gospodarstw domowych, ułatwić przyszłemu reklamodawcy wybór gdzie umieścić reklamę oraz, co najważniejsze, jaką. Grasz sobie radośnie w Killzone 2, celujesz w Helgasta, już masz nacisnąć spust, aby zobaczyć jakże piękną animację śmierci tego typa, a tu zonk. Przerwa na reklamę. Wstajesz i idziesz do kuchni zrobić sobie kanapkę, jak robiłeś to zapewne setki razy podczas oglądania filmu w prywatnej TV. Pewnie trochę przesadzam, choć czy aby na pewno? Bo jeżeli faktycznie do tego dojdzie, to im bardziej gorący tytuł pojawi się na półkach sklepowych, tym będzie miał większy bagaż reklam na pokładzie. Proste – kasa rządzi, a w tej branży jest naprawdę ogromna. A że coś jest na rzeczy, potwierdza swoimi działaniami również kolejny konsolowy gracz – Microsoft. Jakiś czas temu „mikromiękki" wszedł na rynek internetowej reklamy. Fakt, mowa jest na razie o Internecie, nie o grach, ale coś mi się wydaje, że użytkownicy Live za jakiś czas to odczują skutki tego ruchu. Takie czasy, nie da się przed tym uciec.

Każdy zna brytyjską firmę Eidos, wydawcę takich tytułów jak Tomb Raider, nieźle zapowiadającego się Kane and Lynch: Dead Man, lub najnowszego Conana w wersji na PC. Chłopaki podpisali umowę z Double Fusion, a więc gośćmi od reklamy w grach („in-game advertising") nie czekając aż ktoś oceni zasadność takiej formy promowania różnych produktów lub jej ewentualną opłacalność. Umowa dotyczy umieszczenia reklam w dziesięciu powstających tytułach Eidosa, a ma obowiązywać trzy lata. Oczywiście przedstawiciele firmy nie odpowiedzieli na pytanie o tytuły tych gier, zasłaniając się tajemnicą handlową. A jako, że Double Fusion amatorami nie są, nie będzie opcji, żeby przeoczyć jakąkolwiek reklamę. Czy ma to oznaczać, że zamiast podziwiać kunszt grafików w nowych lokacjach będziemy oceniać jak wykonali na przykład banery? I gdy z przerywaniem filmów na Polsacie, czy TVN już się trochę z konieczności oswoiłem, tak widmo zalewu reklam w grach mnie bardzo przeraża. Irytuje mnie, a pewnie większość z Was również, gdy coś przeszkodzi w radosnym giercowaniu. Oczywiście – jak to zawsze bywa – w najbardziej nieodpowiednim momencie. Nikt nie będzie miał nic przeciwko, jeżeli „przeszkadzaczem" będzie piękna kobieta, kumpel z butelką dobrego trunku czy kluczyki do wymarzonej fury – niekoniecznie w takiej kolejności. To mogę zrozumieć i zaakceptować, ale przerwa na reklamę? Ludzie zlitujcie się, za jakie grzechy ma nas spotkać taka kara?

A może producenci softu na konsole chcą spowodować iż gry staniejąm dzięki wpływom z reklam właśnie. Sam nie wierzę w to, co piszę. Dodatkowy dochód dla firm jest głównym powodem otwarcia się gier video na reklamę. Niestety „dobro" konsolowców nie ma tutaj nic do rzeczy. Jeżeli ktoś ma na tym zarobić, to tylko oni – nie my, niestety. No i jeszcze opłaca się to wydawcom nad wyraz kiepskich gier, które w realiach rynkowych nie przyniosłyby żadnego zysku. A tak, nawet jak się produkt nie sprzeda, to chociaż z reklam trochę groszy skapnie, chociaż pewnie drugi raz gracze i reklamodawcy nie dadzą się nabrać. Choć pomarzyć o znacznych obniżkach cen konsolowych tytułów zawsze można, szczególnie po wizycie w sklepie – za nowość na PS3 trzeba wybulić sporo ponad dwie stówy! Nikogo nie trzeba chyba przekonywać, że nasze hobby jest bardzo drogie. Nawet ludzie siedzący w temacie zawodowo, jak choćby Charles Cecil (Brytyjczyk!) z Revolution Software, a więc człowiek tworzący gry, dość krytycznie wypowiedział się na temat cen nowych tytułów. I tutaj pozwolę sobie go zacytować: „Gears of War wyraźnie był hitem, ludzie bez żadnego sprzeciwu wydali na niego czterdzieści funtów i czują, że to dobra cena za taki produkt. Mamy też drugą stronę medalu. Są nią gry pokroju Katamari Damarcy – dostają naprawdę niezłe recenzje, są dobrze postrzegane przez ludzi z branży, nie trafiają jednak w gusta szerokiego grona odbiorców. Moim zdaniem za czterdzieści funtów można sprzedać jedynie coś naprawdę epickiego…" No właśnie, nic dodać, nic ująć.

Przyznam się bez bicia, że gdyby faktycznie wejście na szeroką skalę biznesu reklamowego miało odczuwalnie obniżyć ceny gier, tak chociaż (lub aż) do poziomu pecetowych, to kto wie? Może większość z nas przebolałaby te niedogodności z odwracaniem uwagi od grania. Chyba zaczynam już marzyć na całego, więc czas kończyć bredzenie i obym tylko nie miał racji z tymi przerwami na reklamę... A najgorsze jest to, że i tak wykorzystają moją uwielbienie grania i wcisną mi nowe Killzone z reklamami czy bez, za obłędną kwotę. To jest niestety cena, jaką się płaci za pewną chorobliwą pasję – konsole. ■■ T.L.

Moduły reklamowe

Jeśli chcesz zamieścić w naszym magazynie reklamę swojego sklepu bądź serwisu internetowego skontaktuj się z nami pod adresem: reklama@neo-plus.pl

Najlepszy polski program o grach w High Definition
HIGH SCORE
OD GRACZY DLA GRACZY
www.highscore.com.pl

NORBIT konsole · gry · akcesoria
Poniedziałek - Piątek : 11:00 - 18:00
Sobota : 11:00 - 16:00
(0-71) 38-40-477
(0) 602-22-52-53
norby@norbit.pl
P.H.U. NOR-BIT
ul.11 Listopada 14/1
56-300 Milicz

Czas promocji ograniczony
www.norbit.pl

www.gameshop.pl
sklep z akcesoriami i grami do konsol
(032) 270 65 19
0 500 657 749
ul. Raciborska 1
(I piętro)
44 - 100 Gliwice
PSP PS2 XBOX XBOX 360

FANATYK.PL
SCI FI & FANTASY ONLINE STORE

FANATYK.PL

RPGAMER

CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE RPG?

Przebudowa kącika ruszyła! Spodziewajcie się serii artykułów o historii jRPG, przedstawienie sylwetek ważnych osobistości, przyjrzymy się też kilku firmom i przypomnimy ich dzieła. Może uda nam się kogoś zainteresować tematem, a jeśli nie potrzebujecie zachęty, jest szansa, że dowiecie się czegoś nowego po lekturze tekstów Scorpia, który na naszym forum doskonale wywiązuje się z obowiązków moderatora w dziale poświęconym właśnie RPG. Witamy gorąco!

Oczywiście nie zrezygnujemy z comiesięcznej dawki newsów – trzymamy rękę na pulsie i damy znać jak tylko coś się wydarzy. Aha, maile ślijcie na **rpgamer@neo-plus.pl**. Za miesiąc wstęp będzie krótszy, obiecuję

HISTORIA jRPG – cześć pierwsza

Śledząc i czytając od ponad dekady przeróżne polskie czasopisma poświęcone tematyce gier i fantasy, wielokrotnie natrafiałem na artykuły prezentujące historię RPG i jego komputerowej wariacji. Nie pamiętam natomiast, by kiedykolwiek ktokolwiek podjął się próby opisania konsolowej gałęzi tego szacownego gatunku. W kolejnych kącikach spróbuję zatem wypełnić tę lukę, ukazując jak toczyły się dzieje gatunku w obliczu kolejno wydawanych gier. Zacznijmy krótko od podstawowej kwestii – czym właściwie są te konsolowe erpegi?

ZACHODNIA SZKOŁA I JAPOŃSKA

Rynek wschodniej Azji od dawna opanowany był przez konsole, wobec czego większość RPG tworzona była na te właśnie platformy, stąd analizowana linia gatunkowa została nazwana mianem konsolowej, lub po prostu japońskiej. Do dzisiaj stosujemy skrót jRPG hołdując faktowi, że większość tego typu pozycji pochodzi z Kraju Kwitnącej Wiśni.

Kluczową różnicą pomiędzy j-erpegami, a ich zachodnimi, komputerowymi odpowiednikami (w skrócie cRPG), jest podejście do mechaniki, systemu rozgrywki i sposobu ukazywania historii. W japońskiej odmianie mamy do czynienia z epickimi, wielowątkowymi fabułami zaprezentowanymi graczom w ściśle wyreżyserowany, liniowy sposób. Niesie to za sobą bardziej dramatyczny i emocjonalny ładunek, wiążąc się jednocześnie z pozbawieniem odbiorcy możliwości wyboru ścieżki i ograniczeniem poczucia wolności charakterystycznego dla komputerowych przedstawicieli gatunku. Chociaż oczywiście pojawiają się chlubne wyjątki, o których kilka słów za moment.

W przeciwieństwie do pecetowych odpowiedników, jRPG zwykle nie dają możliwości wybrania i ukształtowania bohatera tuż przed rozpoczęciem zabawy, zmuszając do wcielenia się w ściśle określoną postać, co oczywiście bezpośrednio związane jest z filmowo-książkowym charakterem tych gier. Dodatkowo, w zdecydowanej większości przypadków, bohaterowie to młodzieńcy dopiero co wchodzący w dojrzały wiek. Ich wygląd utrzymany jest w stylistyce mangi/anime (co nie dziwi, w końcu to japońskie tytuły).

INNY SYSTEM, WIĘKSZE MOŻLIWOŚCI

W sferze samej rozgrywki gry jRPG mechanikę opierają zwykle o własne, autorskie systemy (choćby materie w siódmym czy junction w ósmym Final Fantasy) przedstawiając walki w sferach od czasu rzeczywistego po tury. Pozwala to obserwować znacznie szerszą różnorodność modelów rozgrywki niż w zachodnich produkcjach, opieranych zwykle o systemy książkowe, jak na przykład Dungeons & Dragons w przypadku serii śmigających na silniku Infinite. Najbardziej charakterystyczną cechą większości japońskich erpegów są słynne „random encounters", czyli losowe walki następujące podczas eksploracji świata, który sam w sobie jest zazwyczaj bardziej kolorowy i jaśniejszy niż w przypadku cięższych klimatycznie gier pecetowych.

Oczywiście to nie wszystkie różnice pomiędzy zachodnią a wschodnią szkołą tworzenia RPG, ale wymagają one znacznie głębszych analiz, do których być może powrócimy za jakiś czas. Na razie, po zarysowaniu ogólnych kształtów, czas przejść do właściwego tematu.

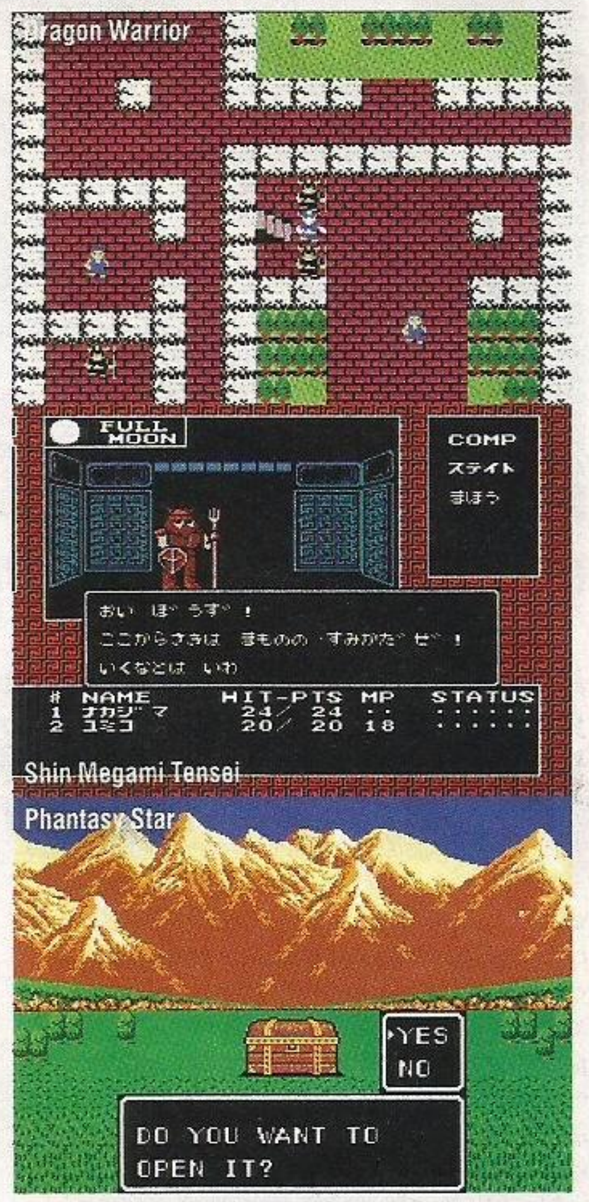
ZACZĘŁO SIĘ OD SMOKÓW

Zwiastunem narodzin ery konsolowych RPG był, o ironio, zachodni Dragonstomper. Wydany w 1982 roku na Atari 2600 przedstawiał historię łowcy smoków, któremu król zlecił zabicie gada pilnującego skradzionego amuletu. Gra umożliwiała podjęcie kilku alternatywnych decyzji, całokształtem przypominając komputerowe erpegi. Z jedną małą różnicą – zastosowano mechanizm losowych walk. Do dziś Dragonstomper uważany jest za jedną z lepszych pozycji na Atari 2600, a dopiero cztery lata później ukazał się japoński produkt, który bez wahania można nazwać prekursorem gatunku. W dodatku jego kontynuacje mamy możliwość i przyjemność obserwować aż do dziś, a mowa tu o grze Dragon Warrior, od 1989 roku znanej na zachodzie pod nazwą Dragon Quest.

Wydany przez Enix na NESa oraz MSXa, rozpoczął prawdziwy szał na tego typu produkcje. Historia przedstawiała przygody legendarnego bohatera Edricka, poszukującego skradzionej Ball of Light w celu przywrócenia pokoju. Gra stała się kamieniem milowym, wprowadzając wiele rozwiązań powielanych i modyfikowanych w kolejnych latach. To w Dragon Quest zawitał charakterystyczny widok podczas eksploracji świata, stając się standardem dla przyszłych tytułów operujących w 2D. Pozycja oferowała proste pojedynki w systemie „jeden na jednego", możliwość korzystania z przedmiotów i zmiany ekwipunku oraz porażającą liczbę pięciu miast i tyleż samo lochów. Rok później nastąpiło prawdziwe trzęsienie ziemi – ukazało się kilka przepotężnych marek dających graczom setki godzin zabawy.

PAMIĘTNY ROK 1987

Już w styczniu 1987 znów na NESa i MSXa ukazał się Dragon Quest, tym razem z numerkiem II. Fabuła toczyła się sto lat po przedstawionej w części pierwszej i przedstawiała próbę pokonania złego czarownika Hargona przez księcia Midenhall i jego dwóch kuzynów. Gra zaoferowała większy świat, walki toczące się pomiędzy kilkoma bohaterami a wrogami, zdobywanie doświadczenia i nacisk na levelowanie postaci oraz opcję zapisywania stanu gry w kluczowo rozmieszczonych punktach. Efektem ewolucji serii był znacznie bardziej dopracowany i lepiej przemyślany system rozgrywki.



Również w 1987 roku i także na NESa pojawiła się Digital Devil Story, pierwsza część popularnej serii Megami Tensei (wśród fanów znana jako Mega-Ten). Oparta na noweli grozy pozycja ogniskowała się na demonach, co stało się znakiem rozpoznawczym cyklu. W przeciwieństwie do standardu narzuconego przez Dragon Warriora, gra skupiała się głównie na pokonywaniu lochów, zaś grafika operowała w typie scrollingowym 3D, znanym choćby z pecetowej serii Eye of Beholder.

20 grudnia 1987 roku świat powitał kolejny znany tytuł – Phantasy Star. Sega Master System została technicznie wyżyłowana przez koderów Segi, co zaowocowało stworzeniem solidnej i pięknej przygody. Warto przy tym wspomnieć, że na zachodzie cena tej pozycji wynosiła zawrotne siedemdziesiąt dolków bez jednego centa. Historia prezentowała losy Alis, dziewczyny pragnącej pomścić śmierć brata. Oprawa science-fiction układu Algol, z podróżami między planetami, czy możliwość rozmowy z napotkanymi potworami (nie każdy chciał walczyć), były dość ciekawymi odstępstwami od zwykłego podejścia fantasy.

Pechowo dla Segi dwa dni przed premierą Phantasy Star ukazała się pierwsza gra z wielkiej serii, która na zawsze zmieniła oblicze jRPG. 18 grudnia 1987 roku świat ujrzał Final Fantasy ... ale o tym za miesiąc.

Scorpio ■■

RAPORT ZWIADOWCY

▶ JESZCZE WIĘCEJ NIPPON ICHI

Nippon Ichi wzięło szeroki zamach i zdecydowało się odważniej zaatakować konsole nowej generacji. Wynikiem tego jest ogłoszenie rozpoczęcia prac nad Disgaea 3. Gra zmierza na PS3, co wcale nie przeszkadza ponownym uraczeniu nas dwuwymiarową oprawą, charakterystyczną dla wszystkich produkcji firmy. Japończycy zagrają na początku 2008, a reszta świata czeka na datę premiery w USA i Europie. Wiadomość nie szokuje, ale w końcu to Nippon Ichi. Nagła rewolucja nie byłaby spodziewana.

▶ ZAROBIĆ... JESZCZE... WIĘCEJ...

W dniach 31 sierpnia – 2 września w Spiral Garden (Ayoma, Japonia) zostanie otwarta wystawa oryginalnych ilustracji z Kompilacji Final Fantasy VII. Niby nic, ale jest to fragment świętowania dziesięciolecia kultowej, a na drobne ostatnio rozmienianej pozycji. Dziwne, że nie pokuszono się o pokazanie oryginalnych szkiców do peesiksowego Finala, który jest o wiele gorętszy niż każdy ze spin-offów. Z chęcią byśmy je zobaczyli.

▶ PS2 FOREVER!

Atlus (ostatnio zachwycili świat Odin Sphere) zamierza wypuścić w listopadzie na rynek amerykański grę Growlanser: Heritage of War na... PS2. Warto zaznaczyć, iż będzie to pierwsza zlokalizowana część serii liczącej obecnie sześć tytułów. Cieszy fakt, że już nie tylko giganci przebijają się na zachód. Żeby było śmieszniej, w Japonii owa pozycja zwie się Grownlanser V... Pamiętacie zamieszanie z numeracją japońskich i amerykańskich Finali? Zapowiada się powtórka z rozrywki.

▶ KOLEJNY MEGA-TEN JUŻ JEST

Niestety, tylko w Stanach Zjednoczonych, gdzie ukazał się w połowie sierpnia. Nie wiecie, o co chodzi? To znaczy, że nie czytaliście uważnie historii jRPG, bo wyjaśnialiśmy, że Mega-Ten, to po prostu Shin Megami Tensei. Kolejna część nosi podtytuł Persona 3 i w USA zarobiła znaczek M, czyli jest sprzedawana osobom pełnoletnim. Zrecenzujemy tę grę za miesiąc.

▶ MUROWANY FAWORYT DO „FRYDERYKA"

Gra z japońsko-polską duszą, w której rozkochali się mieszkańcy Kraju Kwitnącej Wiśni, pojawi się pod koniec września w angielskiej wersji językowej. Mowa oczywiście o Eternal Sonata z niejakim Fryderykiem Ch. w roli głównej. Czekamy na demo i pełną wersję – ukaże się w Europie jesienią. Marzymy po cichu o spolszczeniu, skoro bohaterem jest nasz jakże zacny kompozytor. Albo może ktoś by się tak oburzył i zrobiłby się wokół tego tytułu szum medialny? A nie, nie ma szans, do zimy w telewizji panować będą kłótnie polityków, no chyba, że Sonata zostałaby wydana na jakiejś „taśmie".

Wielcy twórcy RPG: Tetsuya Nomura

Hironobu Sakaguchi, Yoshitaka Amano, Tetsuya Nomura, Nobuo Uematsu, Yazz, Yoshitori Kitase. Coraz częściej w recenzjach, czy podczas dyskusji na temat gier RPG, padają nazwiska zamiast nazw firm. Obojętne czy są to kompozytorzy, projektanci, reżyserzy, każdy z nich odciska na produkcjach, w których uczestniczy, charakterystyczny znak, łatwo uchwytne piętno. Czasem nawet niewprawny, szybki rzut oka wystarcza do określenia, kto stał za danym fragmentem gry. Nierzadko zdarza się, że owe postacie zmieniają „barwy klubowe" przechodząc pod skrzydła dotychczasowej konkurencji, albo przy kolejnych projektach piastują różne stanowiska, dlatego znacznie łatwiej pisać o nich operując samymi nazwiskami, zamiast używać określeń w stylu „reżyser Final Fantasy V". Z tą myślą pragnę rozpocząć serię artykułów prezentujących sylwetki największych tuzów świata konsolowych erpegów.

Na pierwszy ogień idzie najbardziej popularna i kontrowersyjna postać branży jRPG ostatnich lat – Tetsuya Nomura, reżyser ostro krytykowanego filmu Advent Children, projektant najnowszych części Final Fantasy, człowiek odpowiedzialny za ewolucję projektów Kingdom Hearts oraz Compilation of FFVII. Osoba, wobec której nie da się pozostać obojętnym.

Nomura urodził się 8 października 1970 roku w prefekturze Kochi w Japonii. W wieku osiemnastu lat przybył do Tokio, gdzie chodził do szkoły zawodowej ucząc się sztuki reklamowej. W kwietniu 1991 został przyjęty do Squaresoftu, obecnie Square-Enix, z którym związany jest ściśle do dziś. Zaledwie rok później dostał szansę zaprojektowania potworów oraz sekwencji walk do piątej części Final Fantasy i skorzystał z niej na tyle dobrze, by dwa lata później współpracować jako reżyser graficzny i poboczny projektant przy FFVI.

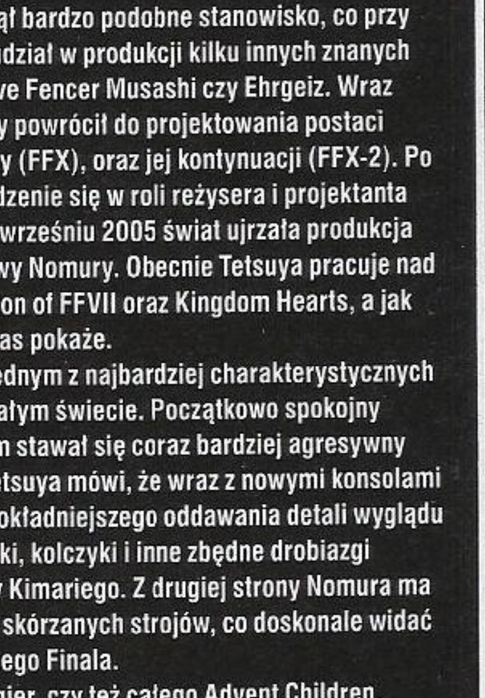
Gdy w 1995 roku zapadła decyzja o przeniesieniu serii w trzeci wymiar Nomura, którego mangowy styl doskonale pasował do nowego kroju techniczny, zastąpił na stanowisku głównego projektanta Yoshitakę Amano. Od tego momentu kariera Tetsuyi nabrała rozpędu. Przy okazji ósmego Finala zajął bardzo podobne stanowisko, co przy siódemce, a następnie wziął udział w produkcji kilku innych znanych tytułów, jak Parasite Eve, Brave Fencer Musashi czy Ehrgeiz. Wraz z debiutem nowej konsoli Sony powrócił do projektowania postaci w kolejnej części Final Fantasy (FFX), oraz jej kontynuacji (FFX-2). Po nich przyszedł czas na sprawdzenie się w roli reżysera i projektanta serii Kingdom Hearts, zaś we wrześniu 2005 świat ujrzała produkcja Advent Children, debiut filmowy Nomury. Obecnie Tetsuya pracuje nad grami z serii FFXIII, Compilation of FFVII oraz Kingdom Hearts, a jak dalej potoczą się jego losy, czas pokaże.

Styl Nomury jest obecnie jednym z najbardziej charakterystycznych i łatwo rozpoznawalnych na całym świecie. Początkowo spokojny (FFVII, Parasite Eve) z czasem stawał się coraz bardziej agresywny i przesycony fetyszyzmem. Tetsuya mówi, że wraz z nowymi konsolami dostał możliwość lepszego, dokładniejszego oddawania detali wyglądu i ubioru postaci. Stąd łańcuszki, kolczyki i inne zbędne drobiazgi w wyglądzie Sory, Tidusa, czy Kimariego. Z drugiej strony Nomura ma dziwną słabość do obcisłych, skórzanych strojów, co doskonale widać w filmowej kontynuacji siódmego Finala.

W reżyserii wstawek FMV gier, czy też całego Advent Children, Tetsuya daje się poznać poprzez szybkie, chaotyczne i czasem niezbyt wyraźne ujęcia, stworzone bardziej na modłę teledysków z MTV, niż porządnych pozycji ze światowej kinematografii. Jakby tego było mało, Nomura jest szeroko komentowany przez swe kontrowersyjne podejście do kwestii scenariusza. Jego dzieła są płaskie fabularnie, logika ustępuje widowiskowości, co widać, gdy porównuje się obie części Kingdom Hearts.

Z jednej strony dzięki Nomurze na świat przyszły takie postacie jak Rinoa, Squall czy Sephiroth, z drugiej – powoli zaczynają nam się przejadać zbuntowani młodzieńcy w skórzanych wdziankach. Co by jednak nie mówić, Tetsyua jest obecnie główną twarzą Square-Enix. Bywa dziwny i kontrowersyjny, ale właśnie dlatego warto go znać!

■■ Scorpio



■ Nomura i Gackt

SZEROKIM ŁUKIEM NAD EUROPĄ

NIE SPODZIEWAŁEM SIĘ, ŻE TO NAPISZĘ, ALE... KIEPSKO JEST BYĆ EUROPEJCZYKIEM Z PSP W KIESZENI

Nie dlatego, że najlepsze gry wychodzą u nas zawsze na samym końcu i nie dlatego, że jak już coś dostanie nam się w pierwszej kolejności (przed USA i Japonią) to pisze się o tym wielkie, świąteczne artykuły i sieje propagandę. Cała lipa polega na tym, że Europejczyk w ogóle nie dostaje w swoje łapy najlepszych gier na PSP.

Paradoks wygląda mniej więcej tak. Masz gotówkę na grę. Przychodzisz do sklepu, bo chcesz kupić mocny tytuł i nakarmić nim PSP. Mocny tytuł, a więc taki, który przykuje Cię do sprzętu na minimum 50 godzin. Grałeś już w Tekkena, widziałeś Daxtera, właśnie skończyłeś Ratcheta, a Ridgem bawisz się od dobrych dwóch lat. No więc wchodzisz do tego nieszczęsnego sklepu i... tak naprawdę nie masz dużego wyboru, bo jedne z największych hitów ostatnich miesięcy nigdy nie pojawiły się w Europie! Mówi się, że o sukcesie konsoli decyduje kolejny Tekken, MGS i Final Fantasy. Fajnie, ale czym bawić się w tak zwanym „międzyczasie"? Co, jeśli nie będzie następnego Tekkena i reszty standardów? Kupić sobie film na UMD? Ech. Chciałem być autorem recenzji gier, o których za chwilę przeczytacie. Bawię się nimi od kilku tygodni / miesięcy, więc mam pewne poglądy. Mogę jednak zapomnieć o wystawianiu tym grom cenzurek, bo są nikłe szanse, aby kiedykolwiek ukazały się one na europejskim rynku.

BASS TO NIE GRZECH!

Solidnego kopa, tak na dobry początek, zafundował mi DJ Max Portable – absolutny wyznacznik i definicja współczesnych gier muzycznych! Zabawy jest przy nim tyle, że godziny zamieniają się w tygodnie i trawią dosłownie cały czas wolny. Muzykę dobrano tak umiejętnie, że każdym utworem bawiłem się długimi godzinami i co rusz wykrzesywałem wyższe wyniki. Lepszej gry rytmicznej jak żyję nie widziałem. Wiem, wiem. Jest Guitar Hero, Amplitude, DDR i Beatmania. Ale mogą jedynie kije golfowe nosić za tym przenośnym potworem. Po założeniu dobrych słuchawek, muzyka i grywalność same wylewają się z tej zabawki – nie trzeba nawet specjalnie wczuwać się w klimat! Ale, ale. Jesteś Europejczykiem? No cóż, nigdy nie pobawisz się tym, co stworzyli koreańscy geniusze z Pentavision. Nie ma szans. DJ Max Portable jest na tyle niszowy, że nie dostaną go nawet Amerykanie. Pierwszy i drugi DJ zagościł wyłącznie w Korei – co z tego, że obie gry starannie przetłumaczono na język angielski?

Zabawka wciąga już od pierwszej chwili, od pierwszego utworu. Wchodzi muzyka, z góry ekranu zaczynają sypać się różnokolorowe klocki i trzeba (jak zwykle) uderzać po przyciskach w rytm melodii. Powiem krótko – tak rytmicznych i emocjonalnych kawałków nie słyszałem od... zaraz... nigdy czegoś podobnego nie słyszałem! Nie na PSP. Muzyka i wizualizacje są po prostu z najwyższej półki – nie ma mowy o niedoróbkach, uproszczeniach i jakichkolwiek kompromisach – wszystko na najwyższym poziomie! W zależności od tego, jak mocni czujecie się w grach muzycznych i ogólnie – w wybijaniu rytmu, wybieracie iloma przyciskami rozwalać będziecie poszczególne utwory. Szachiści wybiorą opcję 4B (four buttons) – i tak będzie trudno. Szeryfowie zabiorą się za 6B – tutaj trzeba urodzić się pianistą-psychopatą, aby ogarnąć ilość klocków spadających z góry ekranu! Natomiast absolutni wariaci zabiorą się za tryb 8B – widziałem w życiu tylko jednego człowieka, który radził sobie z tym poziomem trudności [tinyurl.com/2axt94]. W tle non stop przygrywała szalona muzyka, na pierwszym planie sypały się niezliczone ilości klocków, a zadaniem ośmiopalczastego hardkorowca było sprawne wybijanie rytmu! Tutaj przez cały czas coś się dzieje, pulsuje, błyszczy. Jak ktoś zechce DJ Maxa ogarnąć wzrokiem, a do tego zmierzyć się z najwyższym poziomem trudności – gałki oczne same mu eksplodują! Zapamiętajcie moje słowa. Wraz z DJ Max Portable skończyła się era Lumines 2. Powtarzam. Nie ma już Lumines 2, do diabła!

RPGI SIĘ WAM NALEŻĄ

My, weseli Europejczycy, na razie nie zagramy też w jedne z najlepszych gier RPG na PSP. Wcale nie jest mi przykro z powodu dziwacznej decyzji Square-Enix, w myśl której odświeżone wersje pierwszej i drugiej części Final Fantasy nie ukażą się w Europie. Mniejsza z tym – oba remake'i wyglądają naprawdę podle, a graficznie i grywalnościowo reprezentują najniższą możliwą półkę. Fakt, to smutne, że ani francuski Jean Pierre, ani niemiecki Gerhard, ani polski Bolek nigdy nie będą mieli okazji odświeżyć sobie tych klasyków na PSP – nie to jednak boli mnie najbardziej. Od kiedy zobaczyłem Tekkena na PSP wiedziałem, że da się robić na tej maszynie przepiękne gry. I nie myliłem się! Od kilku tygodni katuję bajkowego RPGa o nazwie Brave Story: New Traveller. Fabuła ma w sobie tyle samo naiwności, co beztroskości. Jest sobie chłopaczek (nazwiecie go po swojemu), którego dziewczyna zapada w śpiączkę. Chłopak ma wyrzuty, bo mógł poświęcać jej więcej czasu, zamiast ciągle i na okrągło katować konsolę. Nagle słyszy głos, dowiaduje się, że może pomóc swojej pannie, przechodzi przez świecącą bramę i ląduje w świecie, gdzie czeka go wielka podróż. Krótko – oto najpiękniejszy erpeg na PSP! Twórcami gry są zdolniachy z Game Republic (Genji) – oni znają się na rzeczy, jak mało kto. Ilość zaawansowanych blurów, ostrych tekstur, wygładzonych krawędzi, kolorowych filtrów i efektów specjalnych towarzyszących czarom zamiotła mną po ziemi. Wizualnie Brave Story można spokojnie postawić obok takich tuzów, jak Tekken i Ratchet. Animacja jest płynna, oprawa kolorowa, nowoczesna i dopasiona efektami, a grywalność przeogromna. Chyba nigdy nie znudzi mi się pakowanie postaci, rozbudowywanie drużyny, przyswajanie nowych umiejętności i pozyskiwanie nowych członków zespołu! Okej, może nie jest to Dragon Quest VIII, ale na PSP to jedna z najbardziej dopieszczonych gier. Dlaczego nie pojawi się w Europie? Czyżby potrzeba przetłumaczenia Brave Story na język francuski, hiszpański i niemiecki (polski? Jaki polski?) przerastała Sony? Szkoda. Brave z łatwością skopałby Wam zadki! Okej. Skreślamy oba Final Fantasy, skreślamy Brave. Z listy wielkich tytułów tymczasowo skreślamy też twór o nazwie Jeanne D'arc. Tę grę zrobiło Level-5 – mistrzowie od DQ8 i Rogue Galaxy! W sklepach za oceanem nabyć ją można już od 21 sierpnia. W sklepach EU nie dostaniecie jej prawdopodobnie nigdy! Dlaczego? Być może dlatego, że już dziś recenzenci stawiają tę grę obok Final Fantasy Tactics? A może dlatego, że graficznie i dźwiękowo Jeanne D'arc ustanawia nowe standardy wykonania na PSP? A może dlatego, że Level-5 to niepisani następcy Square? Chciałbym znać odpowiedź choć na jedno z tych pytań, ale wierzę w to, co widzę. Amerykanie katują obecnie dwa najlepsze RPGi, jakie ukazały się na PSP. Dwa? Tfu! Jest jeszcze Riviera: The Promised Land – gra ceniona za fantastyczne mini-gry, kapitalną oprawę (te pastele...) i głęboką, filozoficzną fabułę. Brave, Jeanne i Riviera to zabawki na minimum 150-200 godzin zabawy. Ale nie dla Europejczyka. Nam na otarcie łez pozostaje... kolejna rundka w Riiiidge Racer?

Narzekamy, że na PSP nie ma w co grać. Słychać głosy, że konsola ma za mały ekran do gier, a za duży do słuchania MP3 i przechowywania plików. Utarło się też modne hasło, że nie ma dobrych RPGów. I wszystko to prawda, przynajmniej tak długo, dopóki spacerować będziemy między półkami polskich lub nawet europejskich sklepów z grami. Tak naprawdę przenośne PlayStation ma mnóstwo tytułów, które na nowo definiują swoje gatunki. Nie można oderwać się od muzycznego DJ Max Portable 2 i ciężko jest odmówić sobie kolejnej partyjki w Jeanne D'arc! Jak tak dalej pójdzie i co trzeci mocny tytuł omijać będzie Europę, gracze zaczną szukać alternatywnych metod zaopatrywania się w gry. Nie można przecież wrzucać kogoś do oceanu i spodziewać się, że wyjdzie z niego suchy. ■■ Matt

GRYWALNA GROZA

Sam się sobie dziwię, że nie wspominałem wcześniej szerzej o tej grze, bo uważam ją za jeden z najciekawiej zapowiadających się tytułów w ogóle, a jeśli idzie o konsolowe horrory to spokojnie kradnący palmę pierwszeństwa kolejnym osiedlonym złom i cichym wzgórzom. O reszcie tałatajstwa nie wspominając. // Dr. Max [groza@neo-plus.pl]

ESKALACJA WIRUSA GŁUPOTY

Dopiero co pisałem o, lekko mówiąc, obcesowym potraktowaniu drugiej części Manhunta, a szykuje się kolejna pseudo-afera. Tym razem na celowniku znalazła się piąta część Resident Evil, oskarżona przez internetowego bloga prowadzonego przez czarnoskórą Amerykankę o... Rasizm.

Tak moi drodzy, niewątpliwie wkraczamy w nową erę (nie)tolerancji i (braku) akceptacji dla naszego ulubionego medium. Po ogłupianiu i przemocy przyszła golizna, a teraz i kwestie rasowe. Fakt faktem, nie mogę powiedzieć, że tego nie oczekiwałem i poniekąd dziwię się, że nie spodziewał się Capcom. Po ujrzeniu w akcji najnowszego trailera RE5, w którym Chris Redfield dość brutalnie rozprawia się z kolejnymi afrykańskimi zombie (niech ich sobie nazywają jak chcą, zakażeni, shibito, el palantinos czy inne hefalumpy, dla mnie to zawsze będą zombiaki) wiedziałem, że ktoś będzie miał z tym problem.
Nie dziwi mnie też fakt, że odezwał się na temat właśnie czarnoskóry mieszkaniec USA, gdyż jest to grupa społeczna najbardziej chyba na świecie wyczulona na tropienie jakichkolwiek, urojonych czy nie, przejawów rasizmu, a jednocześnie w dużej mierze przejawiająca rasistowskie tendencje (kto nie wierzy, nie musi zaraz wchodzić po zmroku do Harlemu, wystarczy obejrzeć emitowany swego czasu na MTV program Snoop Dogga, w którym trafiały się kwiatki typu „Wygrałeś białasie, ale kasy nie dostaniesz, te pieniądze należą się czarnemu").
Podejdźmy jednak do tej, dość śliskiej, sprawy na spokojnie i przeanalizujmy zarzuty stawiane przez polemistkę najnowszej części kultowego horroru.

„Gra przedstawia białego mężczyznę zabijającego Czarnoskórych ludzi"

Już nie ludzi, ale rozumiem, że ten argument na niewiele się zda. Podobnie jak fakt, że w ostatnich kilkunastu grach z serii wystrzelaliśmy sporą populację białych zombie. Najwyraźniej strzelanie do białych jest zdrowe, pożyteczne i w ogóle uczy tolerancji. Poza tym jakoś nie przypominam sobie protestów ze strony rządu Hiszpanii po premierze RE4.

„Gra przedstawia Czarnych mieszkańców Afryki jako nieludzkich dzikusów"

Co do nieludzkości – patrz wyżej. Jeśli o dzikusów chodzi... Nie chciałbym demonizować sytuacji w pewnych częściach naszego niezbyt miłego światka, ani też w żaden sposób sugerować, że owa sytuacja ma cokolwiek wspólnego z kolorem skóry mieszkańców danego obszaru, bo – darujcie wysokie mniemanie o sobie – nie uważam się za idiotę. Tym niemniej polecam pani wybrać się do takiej np. Somalii, czy Darfuru. Myślę, że słowo „dzicz" mogłoby się miejscami okazać nazbyt łagodne. Na koniec zaś najdorodniejszy kwiatek:

„Gra jest reklamowana jako produkt dla dzieci."

Ba. W końcu jest grą i jako taka automatycznie kierowana jest do dzieci. Dorośli mają ciekawsze rzeczy do roboty niż bawić się w jakieś pierdoły. Mogą np. dzielić się swymi światłymi i naznaczonymi dogłębną znajomością tematu myślami na stronach internetowych.
Będąc jednak przez jakieś pięć sekund poważnym, wypada określić przytoczone wyżej wypowiedzi jako co najmniej niepokojące. Oskarżenie o jakiekolwiek przejawy rasizmu to jedna z poważniejszych spraw, jakie można wytoczyć w wyczulonych pod tym względem (z wiadomych powodów) Stanów Zjednoczonych (a jeśli nie wiadomych, to marsz do podręczników historii). Jeśli takie głosy pojawiają się na tak długi czas przed premierą gry, po ukazaniu się jej na półkach sklepowych może rozpętać się prawdziwa burza. Czego, miejmy nadzieję, uda się jednak uniknąć. Na koniec zaś dodam optymistycznie, że sam trailer, zaiste efektowny, zapowiada bardzo udaną kontynuację RE4. Miejmy nadzieję, że dane nam będzie w nią zagrać bez przeszkód. ■

Alan Wake, bo o nim mowa, opracowany jest przez fińskiego developera Remedy, znanego wszem i wobec z dylogii mrocznych kryminałów z lekkim przymrużeniem oka, opowiadających o rozterkach pewnego amerykańskiego policjanta o dość powszednim imieniu Max i raczej unikalnym nazwisku Payne. Szacunek należy się za sam fakt zerwania z uberpopularną serią w celu realizowania świeżych pomysłów. Zorientowani w temacie nie usłyszą dziś ode mnie zapewne wielu nowinek, dla nieoświeconych zaś krótkie wyjaśnienie co i ino.

Fabuła gry, która w tym konkretnym przypadku pełni kluczową rolę, przypomina nieco wiele opowiadań Stephena Kinga, a także, po części, najlepszą część Silent Hill. Głównym bohaterem jest powieściopisarz, tytułowy A. Wake, walczący z tzw. demonami przeszłości. W tym wypadku demony to wyjątkowo paskudne. Musicie bowiem wiedzieć, że kilka lat przed wydarzeniami opisanymi w grze bez śladu znikła Alice, ukochana, narzeczona i muza naszego bohatera. Przebywając na leczeniu w odludnym ośrodku rehabilitacyjnym Wake poznaje kobietę do złudzenia podobną do jego zaginionej lubej, po czym nawiedza go seria koszmarów nocnych, stanowiących inspirację jego kolejnej powieści. Problem zaczyna się, gdy wkrótce potem z cichym miasteczkiem Bright Falls zaczynają dziać się coraz dziwniejsze rzeczy, niepokojąco przypominające to, co opisuje Alan w swej nowej książce.

ZNAJĄC REMEDY, MOŻNA BYĆ SPOKOJNYM O POZIOM ZARÓWNO OPOWIEDZIANEJ HISTORII, JAK I SAMEJ ROZGRYWKI

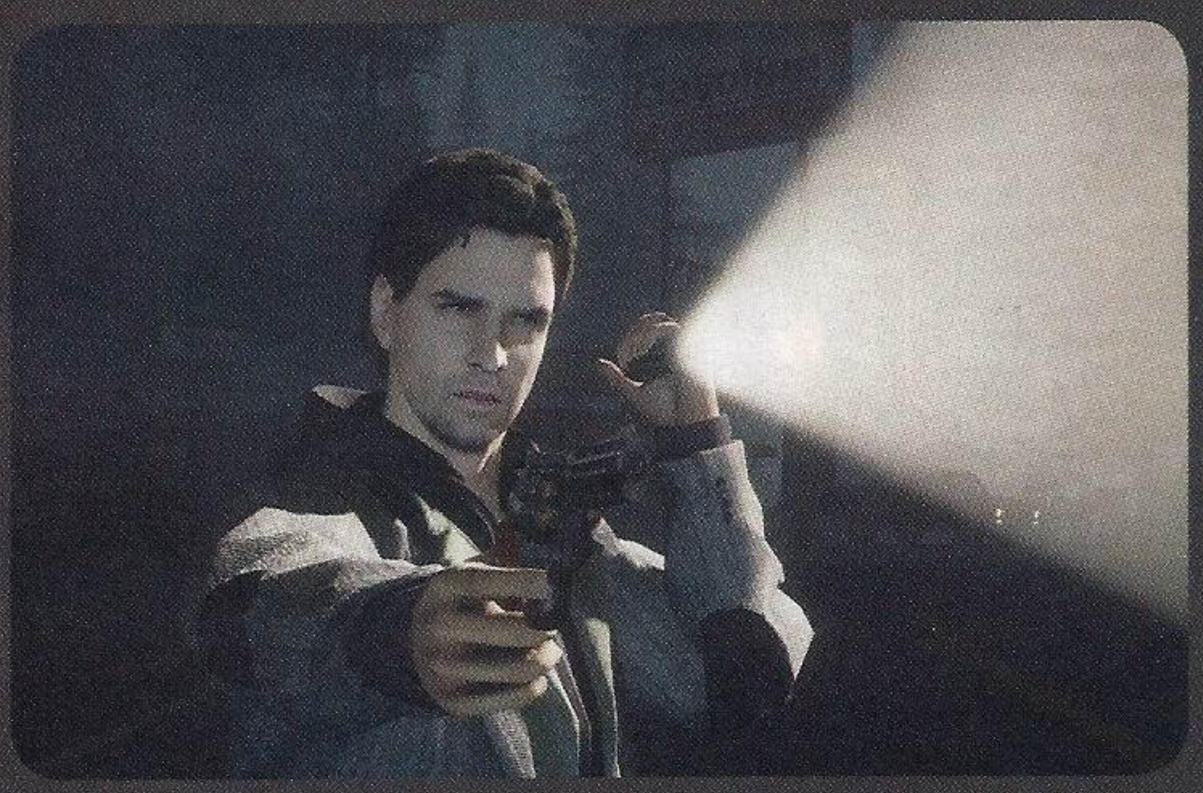
Rozgrywkę zaczynamy uzbrojeni jedynie w pistolet i... latarkę. Co ciekawe, ta druga ma stanowić o wiele lepszą broń i nasze podstawowe narzędzie walki z siłami ciemności. W tym wypadku ciemność jest tu jak najbardziej dosłowna, bowiem istoty pojawiające się w Bright Falls zdają się z niej właśnie zrodzone. Z niej też czerpią siły, podczas gdy światło jest dla nich zabójcze. Co ciekawe, gra nie zostanie sztucznie podzielona na misje, a po miasteczku dane nam będzie się swobodnie przemieszczać, niczym w rasowym klonie GTA.

Gra prezentuje się naprawdę uroczo, zwłaszcza biorąc pod uwagę, że ostatnie materiały pokazane zostały jeszcze w zeszłym roku i Finowie mogą nas jeszcze bardzo pozytywnie zaskoczyć. Jak łatwo wywnioskować z minimalistycznego skrótu fabuły, duży nacisk zostanie położony na umiejętne oddanie światła we wszelakich formach i wcieleniach. Nie znaczy to oczywiście, że reszta oprawy zostanie zaniedbana – pokazane przez producenta ujęcia sennego Bright Falls spokojnie mogłyby trafić na autentyczne widokówki.

Tyle na razie wiadomo. Znając Remedy, można być spokojnym o poziom zarówno opowiedzianej historii, jak i samej rozgrywki. Tym bardziej, że przedstawiciele firmy potwierdzili brak jakiejkolwiek rozgrywki wieloosobowej deklarując, iż wolą skoncentrować się na stworzeniu doskonałej gry dla jednego gracza, niż marnować czas na dorzucone na siłę multi. Chwalebna postawa, trzeba przyznać.

Jako dodatkową ciekawostkę dodać można, że główny bohater wymodelowany został na podobieństwo popularnego fińskiego aktora Ilkky Villiego, co zapewne dostarczy dodatkowej frajdy graczom z okolic koła podbiegunowego, dla nas zaś pozostaje najwyżej dowodem na przywiązanie twórców do szczegółów i ich chęć skoncentrowania się na opowiedzianej w grze historii i postaci tytułowego Alana.

Ostatnią, już niezbyt wesołą wiadomością jest termin ukazania się gry. Remedy potwierdzili niedawno, że Alan Wake nie ujrzy (nomen omen) światła dziennego w roku bieżącym i na wcielenie się w intrygującego bohatera przyjdzie nam poczekać do nieokreślonego momentu w roku 2008. Bu-hu. ■



GUMOWE ZDROWIE

Czyli o grach, które mogą kontrolować naszą odporność na ból, a także podatność na procesy starzenia i otyłość.

Jeszcze do niedawna zewsząd słyszeliśmy głosy krytyki pod adresem użytkowników produktów z dziedziny elektronicznej rozrywki. Przeważały opinie, że są słabsi od tych, którzy nie mają do czynienia z grami. Przeciętny gracz jawił się jako mięczak, zwłaszcza pod względem psychicznym. Był traktowany jako osobnik upośledzony i ogłupiony bezsensowną zabawą, wierzący chociażby w to, że gdy w „realnym świecie" stanie mu się krzywda zawsze będzie mógł wybrać „continue". Ewentualnie był postrzegany jako osoba podatna na kopiowanie agresywnych zachowań zaobserwowanych podczas zabawy. Inny stereotyp wiązano z jego posturą – albo był chuderlakiem z atrofią mięśni, albo otyłym i powolnym grubasem (bez względu na wersje musiał być niechlujem i brudasem). Takie niesprawiedliwe sądy muszą odejść w przeszłość – głoszą dziś ludzie związani z branżą elektronicznej rozrywki i podają konkretne przykłady, że gry mogą być pożyteczne dla wszystkich.

Mitali Perkins martwi się o swoją dwójkę 13-letnich pociech – bliźniaków Jamesa i Timothy'ego. Rodzina ta w pełni korzysta z trzech komputerów, dwóch konsol PS2, GameCube'a i Xboxa. Chłopcy są szczupli, nie ma mowy o nadwadze. Sen z powiek opiekunów młodych graczy spędza jednak jeden drobny fakt wyróżniający ich spośród zdrowych rówieśników. Otóż bliźniaki potrafią wyginać swoje kciuki tak, że mogą dotknąć nimi wierzchniej części ręki. Ich kości i stawy w dłoni nienaturalnie „strzelają", wydając wyjątkowo nieprzyjemny chrzęst. Lekarze pocieszają – giętkość palców dzieciaków Perkins może mieć przyczyny genetyczne lub być wynikiem przystosowania, jak umięśnione, przerośnięte łydki u kolarzy czy wielkie, silne ramiona u pływaków. Badania pokazują, iż kiedy za młodu nauczymy dzieciaki, jak ergonomicznie korzystać z takich dobrodziejstw, jak konsole czy komputery, to będą one w mniejszym stopniu obciążone rozmaitymi schorzeniami, dolegliwościami i boleściami – karku, głowy, pleców, czy dłoni.

Na tym nie koniec dobrych wiadomości. Niedawno przeprowadzono też dalsze analizy odnośnie tolerancji na ból. Osobników w wieku 5-12 lat poproszono o włożenie ręki do zbiornika z lodowatą wodą. Przeciętne dziecko wytrzymywało 19 sekund. Jednak, gdy drugą ręką starało się kierować swoimi poczynaniami w grze Free Dive na PeCecie (w której zabawa polega na zupełnie niepozornym nurkowaniu), odporność rosła aż do 86 sekund, a to oznacza niemal 400% różnicy. Jak widać, elektroniczna rozrywka pochłania naprawdę mocno, a grające dzieci stają się nad wyraz wytrzymałe. W innych badaniach dowiedziono, że walczącym z rakiem dzieciom łatwiej pomóc, gdy mają jakieś w miarę konstruktywne zajęcie. W miejsce samotności i izolacji części z nich zaproponowano interaktywne podróże fikcyjnego archeologa w Indiana Jones and The Emperor's Tomb. Te dzieci, które miały styczność z grą, o wiele chętniej przyjmowały leki i antybiotyki, czy poddawały się chemioterapii, niż pozostałe. Uśmierzająca ból rozrywka nadawała sens ich życiu – choć nie mogły się poruszać i aktywnie poznawać świata, to gry dawały im przynajmniej takie pocieszające złudzenie.

Idąc dalej, badacze zaskakują nas swoim optymizmem. Specjaliści z University of Texas zrealizowali niedawno projekt, w którym dowodzą, że elektroniczna rozrywka może opóźnić procesy starzenia się naszych organizmów. Mihai Nadin, odpowiedzialny za te twierdzenia, zakłada, iż wystarczy tylko odpowiednio zaprojektować gry biorąc pod uwagę m.in. informacje o tym, kiedy podczas zabawy wydzielamy najwięcej śliny, w którym momencie najlepiej pracuje serce i kiedy płuca pompują najwięcej powietrza. Zgranie pracy organów i fikcyjnych wydarzeń obserwowanych na ekranie ma pozwolić na opracowanie nowej kategorii tytułów, które w zasadzie będą przedłużać życie. Nadin już marzy o ultrarealistycznych symulacjach pływania, boksu i gry w golfa. Badacz nie wspomina przy tym o kontrolerach z czujnikami ruchu, jak Wiilot czy Sixaxis, choć aż prosi się o taką aluzję.

Nie wybiegajmy może jeszcze tak mocno w przyszłość i zajmijmy się bardziej przyziemnymi problemami. Gry raczej jeszcze przed długi czas nie zastąpią łatwych do przełknięcia pigułek przeciwbólowych i nie staną się środkiem na życie wieczne. Istnieje jednak jeden problem, który mogą już dość skutecznie rozwiązać. Jest nim otyłość. „Grubasy rujnują gospodarkę" – stwierdzili brutalnie w połowie grudnia ubiegłego roku brytyjscy specjaliści. Światowa Organizacja Zdrowia przewiduje, że nadmierna masa ciała w 2010 roku będzie szkodliwa już dla 20% mieszkańców Stanów Zjednoczonych i około 17% obywateli Wielkiej Brytanii, a więc głównych, poza Japonią, ośrodkach elektronicznej rozrywki. Polska nie pozostaje daleko w tyle. Już w 2002 roku dokładnie 52% naszych rodaków cierpiało na nadwagę, przy czym większość schorowanych stanowili mężczyźni.

Otyłość to skutek nadmiernego przesiadywania przed telewizorem, komputerem lub sprzętem do gier – powtarzają do znudzenia eksperci. Ale… przypomnijmy sobie przebojową grę taneczną Dance Dance Revolution. Otóż już w 2004 roku odnotowano przypadek Matta Keene'a, który dzięki regularnym treningom z wykorzystaniem tejże właśnie pozycji w ciągu roku schudł o około 90 kilogramów. Zachęcone kolejnymi przykładami i specjalnymi testami Konami z początkiem 2005 roku we współpracy z amerykańską organizacją ubezpieczeniową Public Employees Insurance Agency rozpoczęło gigantyczną akcję rozstawiania automatów z grą w szkołach publicznych w stanie Wirginia. Do końca 2007 roku urządzenia mają trafić do 756 placówek. Inicjatywa ma na celu zmniejszyć w kolejnych latach horrendalne koszty leczenia schorzeń związanych z otyłością, które spadają oczywiście na ubezpieczycieli. Kraj Hamburgera już nigdy nie będzie taki, jak dawniej.

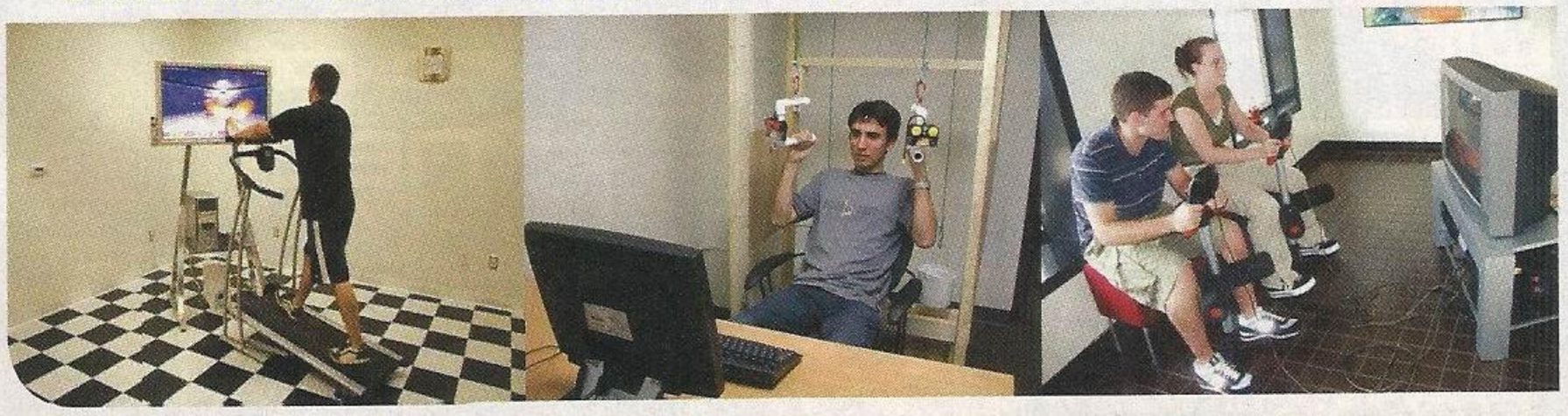
Brain Wrotniak i Nicolas Stettler, specjaliści z Children's Hospital of Philadelphia pozostają jednak (i raczej słusznie) sceptyczni, co do radości związanej z takimi działaniami profilaktycznymi. Ich zdaniem otyłość nie wynika z biernego ślęczenia przed elektronicznymi maszynkami, lecz z poniekąd… przesadnej aktywności podczas korzystania z nich. Imputują nam, że oddając się elektronicznym rozkoszom przesadzamy z podjadaniem i wcinaniem zazwyczaj niezdrowych przekąsek. „Nasze badania sugerują, że korzystanie z gier video powinno być limitowane, by chronić dzieci przed otyłością" – twierdzą, zastrzegając jednak, iż DDR i Wii zdają się być „darami niebios", które pozwolą nieco zredukować skalę problemu. Przeszkodą w ich opinii maluje się co innego – rosnące zainteresowanie wydawców gier zamieszczaniem reklam we wnętrzu nowych tytułów. Agencje IGA i Massive za pośrednictwem popularnych gier będą zarabiać na uczestnictwie w gigantycznych kampaniach marketingowych chipsów i coli. Innymi słowy gry: podczas zabawy z Wii wprawdzie będziemy się odchudzać, ale od czasu do czasu zobaczymy też reklamę, która ma skłonić nas do dalszego obżarstwa. Badacze są przerażeni elastycznością branży w traktowaniu ludzkiego zdrowia; obawiają się, że gracze staną się tucznikami.

Próby odchudzania nas przez gry nie ograniczają się jedynie do wynalazków pokroju Wiilota czy DDR. Wbrew pozorom urządzeń służących do tego celu jest już dość sporo. Dla tych, którzy przed konsolami dorobili się brzuszków, a ich palce przypominają parówki z dorodnych wieprzków, możemy polecić kilka fascynujących zestawów. Zacznijmy od podstawowego pakietu w postaci Entertainera (około 139$). Nie jest to żaden kontroler, a jedynie przyrząd mierniczy. Możemy go podłączyć do TV lub radia, aby na bieżąco znać liczbę uderzeń naszego serca na minutę. W oparciu o tę wiedzę urządzenie stymuluje bodźce do zmotywowania naszych ruchów. Jeśli to za mało, zawsze można sięgnąć po gigantyczne joysticki, czyli zestawy Exer-Station (199$). Użytkownik tegoż podłączanego do konsol ustrojstwa musi mierzyć się z jego gabarytami, co ma mu ułatwić szybszy przyrost masy mięśniowej. Można pójść jeszcze dalej za sprawą GameRunnera (495$), przyrządu w postaci bieżni, do której podłączamy kontroler konsoli. Aby ruszać się w grze, musimy śmigać nogami w rzeczywistości – rozwiązanie to zaleca się dla fanów strzelanek FPS. Jest też podobny, wymagający dreptania w miejscu zestaw dla dzieci zwany Step2Play (115 funtów). Na prawdziwy wycisk w postaci Tetris Weightlifting musimy jednak poczekać, gdyż przyrząd jest jeszcze traktowany jako prototyp. Ten wynalazek Tima Tuckera z Indiana University ma powiązać podnoszenie ciężarów z logicznym układaniem klocków. „Od dnia jego premiery ludzie siłujący się ze swoją wagą przestaną być postrzegani jako półgłówki" – zapowiada projektant.

Branża ostatnio cieszyła się z sukcesów EyeToya i Guitar Hero. Jednak wielu dopiero po premierze Wii zauważyło, że gracze zostali już „podniesieni z foteli". Największe zmiany są dopiero przed nami. Troską ludzi o swoje zdrowie zainteresował się Shigeru Miyamoto, ojciec m.in. serii Mario i Zelda, który podczas tegorocznej, znacznie zmniejszonej wystawy E3 wstrząsnął obserwatorami za sprawą Wii Fit. Znakiem naszych czasów ma stać się kontroler w postaci deski treningowej do ćwiczeń gimnastycznych z wbudowaną elektroniczną wagą. Gracz zaś ma być osobą, która aktywnie wykonuje pompki i przysiady przed ekranem telewizora. Trudno powiedzieć czym skończy się ten eksperyment. Czy aby na pewno staniemy się przez to lepsi? Czy wielcy twórcy przedstawiając takie projekty nie stracą swojej renomy? Po ubiegłorocznej destrukcji mieszkań podczas zapoznawania się w Wiilotem, nic nie powinno nas już dziwić. Jedno jest pewne – realizacja najbardziej banalnych i prostych koncepcji gier staje się szansą na pozyskanie przez branżę nowych graczy, a być może i na wyeliminowanie wielu utrudniających nasze życie stereotypów. Pozostaje tylko czekać na kolejne tytuły służące rozwiązywaniu kluczowych problemów współczesności. ■■

Krzysztof "Ganon" Tyszka
Andrzej "Klecha" Klimczuk

PRÓBY ODCHUDZANIA NAS PRZEZ GRY NIE OGRANICZAJĄ SIĘ JEDYNIE DO WYNALAZKÓW POKROJU WIILOTA CZY DDR. WBREW POZOROM URZĄDZEŃ SŁUŻĄCYCH DO TEGO CELU JEST JUŻ DOŚĆ SPORO. MOŻEMY POLECIĆ KILKA FASCYNUJĄCYCH ZESTAWÓW



PRENUMERATA, NUMERY

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

WARIANT 1

+ GRA + DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas trzy prezenty:

- PEŁNĄ GRĘ NA PLAYSTATION 2*
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

WARIANT 2

+ DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

* – gra może być w wersji promocyjnej, nie przenaczonej do sprzedaży, ale jest to pełna wersja. Oferta ważna przez cały czas.
** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!

- - Każdy numer archiwalny w cenie 9 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

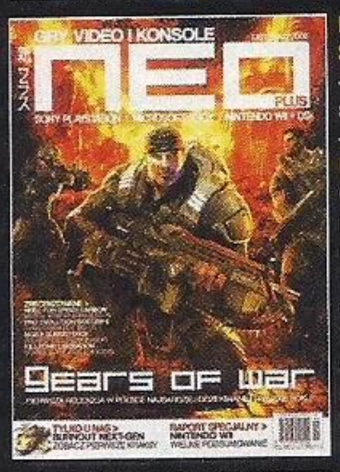
NEO PLUS 88 maj 06
SPECJAŁ: Final Fantasy XII – wszystko o ostatniej części sagi na PS2
RECENZJE: Kingdom Hearts 2, TESIV: Oblivion, Dragon Quest VIII, Ape Escape 3, Dynasty Warriors 5, Suikoden 5, Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, Tomb Raider Legend, Outrun 2006 Coast 2 Coast, NBA Ballers Phenom, SOCOM 3, Tourist Trophy, Mario Party 7

NEO PLUS 89 czerwiec 06
SPECJAŁY: Megarelacja z E3 2006 – wszystkie konsole nowej generacji pod jednym dachem
RECENZJE: Da Vinci Code, Dreamfall, Shadow Hearts 2, Metroid Prime: Hunters, Winback, Top Spin 2, Rogue Trooper, Digital Devil Saga 2, Grandia 3, LocoRoco, New Super Mario Bros, The Outfit, Samurai Champloo, Odama, MS Saga

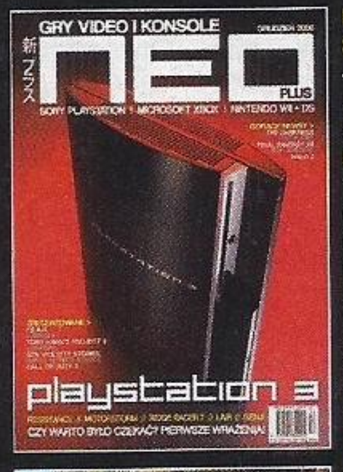
NEO PLUS 90 wakacje 06
SPECJAŁY: God of War II – nadchodzi killer na PS2, Heavenly Sword, HD Era, fenomen Xbox Live! Arcade
RECENZJE: Need for Speed: Carbon, Forbidden Siren 2, Hitman: Blood Money, Urban Chaos, Wild Arms 4, Shinobido: Way of the Ninja, Metal Gear AC!D 2, Moto GP 06, Street Fighter Anthology, Naruto

NEO PLUS 91 wrzesień 06
SPECJAŁY: Killzone Liberation – wielki hit na PSP, Gears of War, raport z Games Convention 2007
RECENZJE: Okami, Painkiller: Hell Wars, Tekken: Dark Resurrection, Ace Combat: Belkan War, Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth 2, Warpath, Sid Meier's Pirates!, Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, Gangs of London, Over G Fighters

NEO PLUS 92 październik 06
SPECJAŁ: Metal Gear Solid 4 i inne nowości z Tokio Game Show, X06 – raport z prezentacji gier na X360 w Barcelonie
RECENZJE: 99 Nights, Spy Hunter, FIFA 09, Dead Rising, Lego Star Wars II, Just Cause, Test Drive Unlimited, Yakuza, Rule of the Rose, Saint's Row, Reservoir Dogs, Evolution GT, Disgaea 2, Every Externd Extra

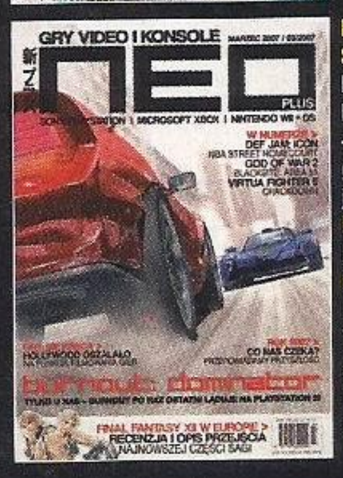


NEO PLUS 93 listopad 06
SPECJAŁ: Burnout next-gen – pierwsze informacje i screenshoty, Nintendo Wii – raport przed premierą,
RECENZJE: Gears of War, Canis Canem Edit, Eragon, Mortal Kombat Armmageddon, Moto GP, The Godfather PSP, Pro Evolution Soccer 6, Scarface: The World is Yours, Splinter Cell Double Agent X360, Valkyrie Profile: SIlmeria, Enchanted ARMs



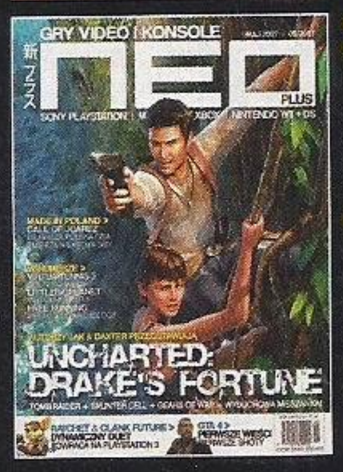
NEO PLUS 94 grudzień 06
SPECJAŁY: PlayStation 3 – sprawdzamy przedpremierowo nową konsolę Sony
RECENZJE: F.E.A.R., Tony Hawk's Project 8, Call of Duty 3, GTA Vice City Stories PSP, Marvel Ultimate Alliance, Pro Evolution Soccer 6 X360, FIFA 07 X360, Phantasy Star Universe, Lumines 2, Splinter Cell Double Agent PS2, Justice League

NEO PLUS 95 styczeń–luty 07
SPECJAŁY: Nintendo Wii – testujemy konsolę i pierwsze gry, PlayStation 3 – opis multimedialnych funkcji
RECENZJE: Lost Planet Extreme Condition, Rainbow Six: Vegas, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Sonic The Hedgehog, Dead or Alive Xtreme 2, Red Steel, Rayman Raving Rabbids

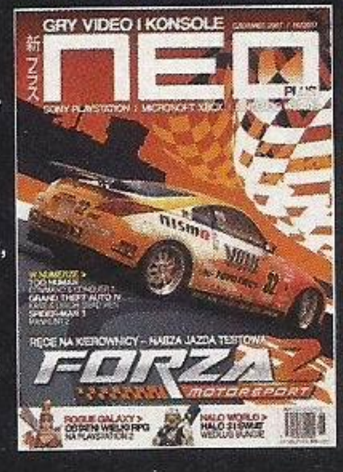


NEO PLUS 96 marzec 07
SPECJAŁY: Burnout Dominator – superracer na PS2 i PSP, Gry się Kręcą – wszystko o ekranizacjach gier, Rok 2007 – przewidujemy przyszłość
RECENZJA I MEGAOPIS: Final Fantasy XII na PS2
RECENZJE: Crackdown, Def Jam ICON, Wario Ware Touched!, Tales of the Abyss, Sid Meier's Pirates! na PSP, Arthur and the Invisibles

NEO PLUS 97 kwiecień 07
SPECJAŁ: God of War II – pierwsza recenzja megahitu na PS2
RECENZJE: Burnout Dominator, Bullet Witch, Genji 2, Medal of Honor Vanguard, Metal Gear Solid: Portable Ops, Resistance: Fall of Men, Motorstorm, GTA Vice City Stories, Ridge Racer 7, Test Drive Unlimited PS2, NBA Street Homecourt, Ghost Recon 2



NEO PLUS 98 maj 07
SPECJAŁ: Uncharted: Drake's Fortune – nowa gra autorów Jak & Daxter oraz Crash Bandicoo, Call of Juarez i wizyta w Techlandzie
RECENZJE: Full Auto 2 Battlelines, Free Running, Heatseeker, SSX Blur, Virtua Fighter 5, Virtua Tennis 3, Tiger Woods PGA Tour Wii, Metal Slug Anthology



NEO PLUS 99 czerwiec 09
SPECJAŁY: Forza MotorSport 2 – megatest, Rouge Galaxy, Halo World – Halo 3 i świat według Bungie
RECENZJE: Spider-Man 3, Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Armored Core 4, Demon Chaos, Dungeon Siege, Xenosaga Episode III, Ratchet & Clank: Size Matters, SOCOM Combined Assault, Oblivion PS3, Guitar Hero 2 X360, Delta Force BHD Team Sabre

ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

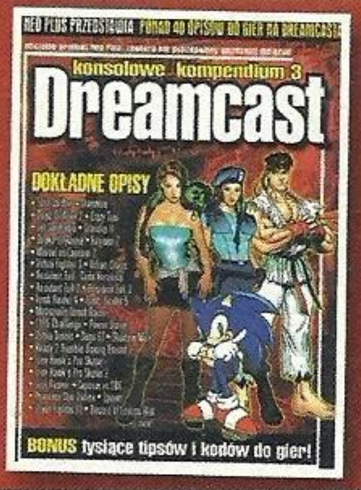
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 89,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów, pełną grę na PS2, demo i gadżet!**

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 49,99 zł
dostajesz **6 numerów** w aktrakcyjnej cenie, a do tego **demo gry na PS2 i gadżet!**

Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 199,99 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 249,99 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 279,99 PLN, 12 - Australia i Oceania - 359,99 PLN

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1
■ Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64. Liczba stron: 272, cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2
■ Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Liczba stron: 320, cena: 18.99 (z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3
■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Kolekcja N+:
N+ T-Shirt Heavy - TS1
N+ Bluza Traffic - B1
N+ Czapka - C1

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 173,97,-
kwota słownie: Sto siedemdziesiąt trzy złote i 97 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: P12 + KK3 + N50,N51 + TS1
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716–87–98 w poniedziałki w godzinach 13-15.

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

KONKRETY SMSem

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

↘ Czy da się coś zrobić, aby dorwać oryginalną, niezgwałconą przez cenzurę wersję Manhunt 2? Pomóżcie, help, hilfe!!! //Chór głosów

Nieco niepokojące jest to, jak wielu z Was chce sprawdzić drugiego Manhunta w akcji, ale chyba już nie będzie takiej okazji. Straciliśmy wiarę, gdy Banan, usiłujący od jakiegoś czasu wyrwać nieocenzurowaną betkę od R, powiedział, że nic z tego nie będzie.*

↘ Witam. Czy wyjdzie jakaś część gry Tenchu na PS3?

Na razie się na to nie zapowiada, ale po „szóstce" dla Tenchu Z na Xboxa 360 niespecjalnie się przejmujemy. Jeśli kolejne odsłony mają być przeciętne, to lepiej niech w ogóle się nie ukazują.

↘ Czy do gry Singstar Eska Hity na Czasie na PlayStation 2 są dołączone mikrofony, czy trzeba je dokupić?

Jest oczywiście wersja z mikrofonami, więc nie ma obaw, że będzie trzeba śpiewać do padów.

↘ Cze. Gram w MGS4 i utknąłem na trzeciej planszy, gdy Ocelot mówi Wężowi, że jest jego stryjem i zamyka go w bunkrze, bo boi się o niego. Pomóżcie, nie wiem jak wyjść!

Żart prawie się Ci udał, ale problem w tym, że odkąd ręka Liquida przejęła kontrolę nad ciałem i umysłem rewolwerowca, Ocelot stał się bratem Snake'a, który tak się składa jest swoim ojcem (no, jego klonem). Wynika z tego, że Ocelot jest bratem ojca Węża, czyli właśnie stryjem Solida. Sprawa jednak nie jest taka prosta, bo w sumie Liquid też jest klonem, więc tak naprawdę Ocelot i Snake, są jedną i tą samą osoba, czyli Big Bossem. This is madness!!

↘ Witam! Pozdrowienia dla redakcji. Czy Final Fantasy: Crisis Core wyjedzie na PS2?

Raczej nie ma szans, chociaż... Kto by rok temu pomyślał, że PS2 będzie się dziś tak dobrze trzymać? Na tej konsoli jeszcze da się zarobić, a jeśli Square-Enix zechcą zrobić konwersję, Sony na pewno im pomoże ucieszone wizją ukazania się na peesdwójce jeszcze jednego Finala.

↘ Mam małe pytanko. Czy Resident Evil 1.5 miał swoją premierę w Polsce?

W ten sposób nazywano wczesny projekt drugiego REsa, który został porzucony i nigdy nie trafił do sprzedaży. Po więcej informacji wbij na [www.mwrc.pl/forum], forum prawdziwych speców, z którymi dwukrotnie byliśmy na zlotach poświęconych zombiaczej serii.

↘ Wreszcie znalazłem pracę, która pozwoliła mi na zakup PS3 i paru gier, ale pracuję po dwanaście godzin i nie mam czasu na granie. Co za życie :p

Kiedyś „mądry" Ken Kutaragi powiedział, że jak ktoś zechce nabyć PS3, to będzie musiał więcej pracować, żeby sobie na tę konsolkę zarobić. Super, ale jak widać – mieć a korzystać, to dwie zupełnie inne sprawy. Pozostaje Ci rzucić robotę albo mniej spać. W sumie przecież na konsolę już zarobiłeś, nie? ;)

↘ Wiitam! A Wii czyta sie ti czy wii? :>

Sam nie wiem, bo na konsolę mówimy „ti", a na kontroler „wiilot". Jakie są Wasze propozycje?

WITAJ SZKOŁO

Piszcie o swojej traumie, jak podobają się Wam mundurki, jak bardzo nie możecie doczekać się rozpoczęcia roku akademickiego i czy rzeczywiście tak trudno o fuchę za frytownicą w Stoke City. Chętnie się dowiem. Ja, czyli banan@neo-plus.pl

email: banan@neo-plus.pl **SMS:** +48 517 785 776 **listy:** NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

ZNACZY GRACZ

Mam takie jedno nurtujące mnie pytanie – jakim typem gracza jestem? Grabarz w sierpniowym Neo napisał, że to casuale napędzają rynek i spoko – ja nim nie jestem, bo kończę gry, ale nie masteruje ich dniami i nocami (chociaż takiego Burnouta Revenge od dłuższego czasu próbuję „złamać" na 100%), czyli nie jestem też hardcorowcem. I oto moje pytanie – czy jest jakaś fachowa nazwa gracza, który jest kimś pomiędzy?

↳ Z tego, co się orientuję środowisko biologów jest podzielone i wypracowanie jednego zgodnego stanowiska w temacie klasyfikacji grup graczy może zająć im jeszcze trochę czasu.

Czy nie wymyślono takiego „terminu" i musze się zadowolić etykietką normalnego, umiarkowanego gracza, który kończy gry dla przyjemności, bez szaleństw? A może rynek ma określenie dla takiego gracza? No to kim jestem?
Jacek

↳ Z maila wynika mi Jacku, że jesteś młodym człowiekiem, który bardzo potrzebuje identyfikacji z wybraną grupą. Myślę też, że wszelkie rodzaje klasyfikacji są całkowicie umowne i sprowadzają się raczej do bardziej lub mniej humorystycznych podziałów, które nie mają tabeli pozwalającej na precyzyjne przeliczenie czasu spędzonego z wybraną grą, czy rozwalonych bossów.
Jeżeli miałbym dokonać na podstawie Twojego opisu jakiejkolwiek oceny, to powiedziałbym, że należysz do najszerszej z możliwych etykietek. Lubiącego gry i czerpiącego z nich satysfakcję gościa. I spokojnie możesz przy tym pozostać.

INTERGALAKTYCZNY BIULETYN

↳ Tytuł „Ogólnoświatowe obwieszczenie" nadany przez autora maila budził moim zdaniem zbyt mały respekt.

Szanowny zgredzie Marcinie Górecki,

↳ Ani chybi nasz wierny czytelnik.

Zwracam się w imieniu witryny vgchartz.com, największej internetowej grupy badawczej ds. sprzedaży gier wideo i konsol na świecie, czy magazyn NEO PLUS nie byłby zainteresowany wydrukowaniem w swoim wrześniowym numerze oświadczenia wymienionej wyżej witryny.

↳ Proszę dalej...

Tekst traktuje o wyprzedzeniu przez Nintendo Wii konsole Microsoftu, Xbox360, pod względem ilości sprzedanych jednostek. Liczymy na pozytywne rozpatrzenie naszej propozycji.
Z wyrazami szacunku,
Wojciech Markiewicz

↳ Prosto, krótko i na temat.

P. S. Gdyby Pan, bądź inny członek załogi NEO PLUS chciał się więcej dowiedzieć o witrynie vgchartz.com, to bardzo bym prosił o kontakt z moją osobą, chętnie udzielę więcej informacji.

↳ Aaaaa-ha. Ja sam więcej informacji raczej nie potrzebuję, ale jeżeli kiedykolwiek chcielibyście dowiedzieć się o wyprzedzeniu przez Nintendo Wii konsole Microsoftu, Xbox 360, pod względem sprzedanych jednostek, to wiecie gdzie uderzyć.

WCALE NIE O TYM, CO JEST LEPSZE

Nie będę tu truł o tym, co lepsze: pecet czy konsola. O tym było w Neo Plus już wiele razy. Opowiem o kładzeniu przysłowiowej lachy na nas, pecetowcach i o kondycji naszego rynku gier. Gwoli wprowadzenia – jestem pecetowcem od lat bodajże dziesięciu i od tyluż lat gram. Z konsolami miałem niewiele kontaktu. Swego czasu zamęczałem dziesiątki gier na pierwszym GB, ale poza tym przerobiłem tylko jakieś kilkadziesiąt godzin przy pierwszym Xboksie (Halo 1 i 2, któryś Burnout, PES, NBA Street itd.) i kilka przy PS2.
Przechodzę do rzeczy. Rynek gier pecetowych jest, moim zdaniem, w kiepskiej sytuacji. Minęły czasy, kiedy w jednym miesiącu wychodziły 3-4 gry oceniane w pismach średnio na 8 albo nawet 9/10. Wystarczy wybrać dowolny numer Secret Service np. z roku 1998, żeby poczytać o przebojach ze wszystkich możliwych gatunków (może z wyjątkiem mordobić, hehe). Tymczasem od dobrego roku, a może nawet dłużej, na PC dobrych gier ze świecą szukać. Całe to gadanie ma służyć temu, żeby uświadomić Wam, konsolowcom, że jedyne hity, które wychodzą ostatnimi czasy na blaszaka to... konwersje.

↳ I mmog-i. I przygodówki w epizodach. I kolejne dodatki do Simsów. No daj spokój, trochę tego jest. A że Bioshocki, Mass Effecty, Command & Conquery 3 czy inne FIFY i Pro Eva pojawiają się i tu i tu? Tym lepiej dla posiadaczy każdego ze sprzętów, na których się pokazują.

I tu jest problem. O ile nie mam nic przeciwko konsolom jako takim, bo mają sporo zalet, a na ich widok nie dostaję wrzodów, to niestety do gier mam sporo zastrzeżeń. OK, nie jestem konsolowym weteranem, ale pecetowe konwersje niewiele się różnią od oryginałów.

↳ Capcomowe, czy starsze Konami, rzeczywiście są bardzo słabe, ale powstają przecież takie rzeczy, jak wspomniany wcześniej Command & Conquer 3, które na konwersji nie ucierpiały. Ba, pecetowe Gears of Wear ma być bogatsze tak wizualnie, jak i merytorycznie od wersji na Xboxa 360. I tutaj z patriotyczną dumą muszę dodać, że między innymi dzięki polskiej ekipie People Can Fly, która po stworzeniu świetnych poziomów multiplayerowych do GoW na PC, właśnie stała się częścią Epic. Tak, TEGO Epic. Wiem, sam nie mogę w to jeszcze do końca uwierzyć.

Pozwolę sobie powtórzyć – i tu jest problem. Co z tego, że mogę sobie pograć w głośne gry, skoro brakuje w nich najbardziej podstawowych opcji? Włączam Lost Planet – o, świetnie, nie mogę włączyć inverta. Takiej opcji po prostu nie ma... natomiast w POP: The Two Thrones owszem, jest, ale nie działa. A patcha jak nie ma, tak nie ma. Drogi czytelniku, jeśli podśmiewujesz się teraz ze mnie myśląc „invert srinvert", to proponuję wyobrazić sobie taką sytuację. Jedziesz samochodem i wszystko jest jak trza, tylko przekręcenie kierownicy w lewo daje skręcanie w prawo i vice versa. Kolejna sprawa. Po kiego grzyba mi to wygładzenie ruchów myszy? Chciałbym zobaczyć Counter-Strike'owych wymiataczy sadzących łebszoty, kiedy celownik lata im po całym ekranie. Ustawienia graficzne. Włącz typowo pecetowego FPS'a, a będziesz mógł ustawić absolutnie wszystko – od rozdzielczości, przez AA, po jakość tekstur, anizotropię i inne pierdoły. Gros konwersji takich ustawień w ogóle nie ma. Bo niby po co one konsolowcowi, którego sprzęt nie potrzebuje usprawnień? Jedziemy dalej... Nie potrafię zrozumieć, dlaczego Capcom powierzył „upecetowienie" swoich najbardziej znanych gier nieudacznikom. Długo czekałem na konwersje Devil May Cry 3 i Resident Evil 4.

↳ No tak. To przykłady jak zniechęcić do swoich produkcji graczy pecetowych. Ale może były to sondy wypuszczone na planetę Pecet przez potężny gwiezdny niszczyciel Capcom po udanym tournee po galaktyce Konsol?

Co dostałem? Gry bez jakichkolwiek efektów świetlnych i dopasionych tekstur. Patch do RE4 to naprawia, ale niesmak pozostaje. Sknocone sterowanie (np. w RE4 nie można w ogóle używać myszy, dopiero programik napisany przez jakiegoś fana to umożliwił, ale i tak dokładność celowania pozostawia wiele do życzenia), brak save'ów w dowolnym momencie (o tym za chwilę) i parę innych „przyjemności". Nieudacznikom na imię SourceNext i na ich stronie można przeczytać, że zajmują się raczej pisaniem programów, a nie gier. Wracając do save'ów: o ile się nie mylę, to mamy XXI wiek i konsole mają już twarde dyski, na których można zapisać niezliczone ilości save'ów. Dlaczego więc twórcy gier konsolowych uparcie umieszczają w grach checkpointy, savepointy i inne przestarzałe rozwiązania utrudniające niepotrzebnie grę? Poza tym pecetowe Silent Hill 2 i 3 jakoś pozwalały na zapis w dowolnej chwili, chociaż na konsolach tej możliwości nie było. Da się, trzeba tylko o tym pomyśleć. Następna rzecz: odblokowywanie cheatów. Cheaty pomagają przejść fragmenty gry, które są za trudne dla niektórych graczy. Nie widzę więc sensu w odblokowywaniu ich po UKOŃCZENIU gry. Ja na przykład nie mam nerwów ze stali i cheaty pomogły mi ukończyć wiele gier, przyznaję się bez bicia. Nie muszę ginąć sto razy, wkurzać się i opóźniać zapoznania się z dalszą częścią gry – wystarczy, że wklepię parę liter i mogę grać dalej. Na koniec powiem Wam, co mnie ostatnio przeraziło... Otóż włączam sobie Shadowruna (to oczywiście też konwersja), a tu proponują mi podpięcie pada od X360. Zawsze uważałem kombo mycha + klawiatura za rozwiązanie epsze od jakiegokolwiek pada, niezależnie od gatunku gry. Obawiam się, że nadejdzie dzień, w którym kupno pada będzie dla pecetowca obowiązkiem.

↳ Cholera. Dużo tego, a w dodatku prawdziwie. Niewiele mam tu do dodania.

Błagam wszystkich przepisujących konsolówki na PC: starajcie się, bo nie będziemy kupować tych waszych zrobionych „na odczep się" wypocin. Kropka. A teraz kilka komentarzy/kwestii/uwag nie dotyczących głównego tematu...

Czy jestem jedyną osobą, której w RE4 skończyła się amunicja? Używałem noża, kiedy tylko się dało, słowo kampera. Mimo to w jednej z sal w zamku po prostu nie miałem czym strzelać.

↳ Nie. Nauczony starymi Residentami (co zresztą przydało się w Bioshocku) jestem największym amunicyjnym sępem, jakiego możesz sobie wyobrazić. Jak coś nie jest większe ode mnie przynajmniej trzykrotnie i nie ma więcej gęb niż ja kończyn, to znaczy, że nie zasługuje na nic więcej, niż combo pistolet – nóż.

Czy absolutnie wszyscy bohaterowie jRPG mają 16 lub 17 lat? To zaczyna zakrawać na jakieś przegięcie.

↳ Tak, bo pewnie... szok – na myśl przychodzi mi, że tyle samo mogą mieć przeciętni odbiorcy tych tytułów.

Halo 3 wygląda w akcji dokładnie tak samo, jak dwójka. Podobnie było z dwójką i jedynką. Jak mawiał porucznik Borewicz w znanym wszystkim filmiku: „trochę powagi".

↳ A po co zmieniać to, co dobre? Jak chcesz nowości – graj w Bioshocka.

Musiałem to wszystko wyrzucić z siebie. Tak naprawdę to nie jestem takim strasznym malkontentem. Wolę słowo „krytykant", hehe.
Loco

↳ Podoba mi się to, co napisałeś i to, jak to napisałeś. Odważnie i bez ogródek.

WIECZNA WOJNA

Im więcej czytam o tej całej „wojnie konsol", tym większą mam nadzieje, że nikt jej nie wygra. Trzech silnych graczy, konkurencja miedzy nimi – to jest dla nas najlepsza opcja. Każda firma zabiega o klienta, powstają lepsze gry, są jakieś promocje itd. Prosta sprawa. Można marudzić, że bez zwycięzcy w takiej „wojnie" trudniej pograć we wszystkie warte tego gry (bo są na różne platformy), ale jeśli nie stać Cię na kilka konsol, to softu też mniej kupisz – na jedno wychodzi. Tu wkracza Neo+ i pomaga w selekcji tytułów, hehe. Co Wy na to?
Pozdro dla ekipy.
(anonim)

↳ A ja na to, że to jeden z najbardziej trzeźwych, dojrzałych i rozsądnych głosów zabranych w dyskusji o tak zwanych „wojnach konsolowych". I jako taki będzie całkowicie zignorowany przez przedstawicieli każdego z okopanych na swoich pozycjach stronnictw.

WIECZNA WYIMAGINOWANA WOJNA

Witam. Chciałem wyrazić swoją opinię na temat problemu poruszonego w mailu Authora z jubileuszowego numeru dotyczącego odwiecznego sporu konsole vs. pc. Widzę też, że zahacza o list Radka z ostatniego numeru.
Otóż moim zdaniem w inteligentnym społeczeństwie takie coś, jak wojna pomiędzy pececiarzami a konsolowcami, NIE ISTNIEJE!!

↳ Ciekawy zwrot akcji, powiedziałby w tym momencie narrator.

Dobrze Banan napisał, że nikt nie niszczy z zawiści pieca i nie zrzuca konsoli z okna.

↳ Lekcja do przyswojenia z tego maila: Banan dobrze pisze.

Tak, takie przypadki się zdarzają, ale tylko w chwilach słabości hardkorowców, którzy potrafią wyjechać z klawierki w monitor albo uderzają padem o dywan lub telewizor nie mogąc po 36 godzinach grania nonstop przejść jakiegoś fragmentu gry. To jest tylko wynik słabości psychicznej jednostki, a nie wyrażenie swojej niechęci do innego, niż nasz ulubiony sprzętu.

↳ Jestem tylko człowiekiem i zepsułem dwa pady w chwilach słabości. Przy Ninja Gaiden, God of War 2 i Pro Evo. No dobra, trzy.

Wojna pomiędzy konsolowcami a pececiarzami „nie istnieje" o czym świadczą poniższe moje przemyślenia: konsolowcy zanim przesiedli się na konsolę przez wiele lat grali na piecu i jestem przekonany, że zawsze będą mile wspominali pierwsze gry, przy których spędzili tyle czasu na klonie; gracze konsolowi w dużej części grają jednocześnie też na pececie (dowód choćby na naszym forum); pececiarze często grają jednocześnie na konsolach i kompie, grając głównie na pececie, chcą jakiś tytuł sprawdzić na konsoli.

↳ Przyznam, że publikuję ten list z naiwnością jodłującego u podnóża przysypanej śniegiem góry. Gdzie góra to Wy, a śnieg to Wasze opinie nie do końca zgodne z tymi piterkad.

Kolejnym argumentem jest oklepany już, ale dosyć trafny tekst „tylko gry się liczą". Dzisiaj, w nawale multiplatformowych tytułów (choćby od EA), stwierdzenie, że pecet lub konsola jest lepsza pod względem gier nie ma racji bytu. I tu i tam pojawiają się exclusive'y i nie widzę przewagi jednej grupy platform nad drugą.

↳ Tak, ją widzą amatorzy poszczególnych tytułów.

Skąd więc wzięła się wojna pc vs. konsole? Długo się nad tym zastanawiałem i doszedłem do kilku wniosków. Wojnę tą toczą ludzie-gracze, którzy z powodów czysto finansowych są w stanie pozwolić sobie tylko na jeden sprzęt. Wiadomo, to jest jak z furką – gdy wyłożymy na nią kupę kasy to uważamy, że tylko ona jest najlepsza, a reszta jest be. [...]

↳ Trafna diagnoza doktorze.

Taka sytuacja występuje dzisiaj z PS3, które kloniarze uważają za szczyt snobizmu, zapominając często, że ich sprzęcik, gdyby podliczyć wszystkie podzespoły, kosztowałby podobnie lub nawet więcej od PS3. To samo tyczy się softu, który jest sporo tańszy na pc i łatwiej go zdobyć (piractwo), ale to już inna historia. Niestety argumenty pececiarzy są obalane w prosty sposób, a jest nim PS2 (cena gier i samej konsoli). Człowiek obdarzony jest bardzo prymitywną chęcią podświadomego należenia do różnych subkultur, za które potrafiłby w ostateczności oddać życie.

↳ I nasz FAQ po raz kolejny zatacza pełne koło, niczym dostojny cykl życia łącząc ostatniego publikowanego w tym miesiącu maila z tym pierwszym. Daje człowiekowi do myślenia, nie?

I tak, myśląc podobnie do gracza pecetowego: „skoro mam nowego supernowoczesnego kompika, więc konsole suxx..." Nieważne, że nigdy nie spróbowałem pograć na konsoli i nie wiem jak to jest, ale uważam, że „only piec roxx!!" To samo w drugą stronę, dodatkowo zaczepiając o fanbojostwo: „Mam Xboxa 360 więc piece się nie liczą, bo służą tylko do pisania, a pozostałe konsole suxx, bo nie są XBoxem 360" Jest to bardzo ograniczone myślenie.

↳ Jest.

Kolejnym powodem wojen jest zwykła chęć tworzenia konfliktów i podgrzewania ich (fora, listy, artykuły etc.). Jednak głównym zaczątkiem tych wszystkich sporów jest zwykła niewiedza i ograniczony światopogląd ludzi na temat konsol oraz pecetów.

↳ Czyli geneza jest podobna jak ta rasizmu, ksenofobii i tej przerażającej mody na noszenie przez ładne młode kobiety tych potwornie ostatnio popularnych obleśnych butów na płaskiej podeszwie – spisku nienawidzących kobiet projektantów mody.

Tutaj chciałem nawiązać do mojej kontrowersyjnej myśli z początku maila, jakoby w środowisku inteligentnych graczy wojny konsolowo-pecetowe nie istniały. Otóż każdy myślący człowiek widzi wszystkie wady i zalety poszczególnych platform i wyciąga wnioski.

↳ Owszem. Każdy. Swoje.

Potrafi tak zrównoważyć zalety i wady, aby wybrać te, które go najbardziej interesują i przemawiają za którąś platformą, ale nie odrzucając innych. Te fakty zostawia sam dla siebie. Kupuje sprzęt i cieszy się nim, a także stara się żyć w zgodzie z użytkownikami innych systemów rozrywki ceniąc sobie i szanując ich zdanie.

↳ Albo mając je głęboko w poważaniu. Efekt jest ten sam.

Jeżeli ma taką możliwość, to stara się zgromadzić wszystkie sprzęty, aby być na bieżąco za wszystkimi grami i by po prostu być obiektywnym i zamiast pisać rzeczy wyssane z palca, jako argumenty przeciwko pozostałym platformom, pisać fakty poparte rzeczywistością.

↳ Ale on nie musi nic pisać. Będąc graczem musi tylko grać. Nie musi pociągać to żadnych więcej form aktywności.

Wtedy jego zdanie, nawet odmienne od opinii innych użytkowników, będzie inaczej traktowane, niż zdanie fanboja-trolla, bezkrytycznie zapatrzonego w swój sprzęt. Tak właśnie wyobrażam sobie gracza inteligentnego, wiernego swojej maszynie, ale nie negującego pozostałych sprzętów do grania.

↳ Tak właśnie ja sam wyobrażam sobie normalnego, dojrzałego konsumenta. Bo osiągnęliśmy moment, w którym konsole stały się pełnoprawnymi... urządzeniami domowymi. Jak pralka, odtwarzacz DVD, czy lodówka. No może tylko raczej grzeją, niż chłodzą. Jak widać.

Mam nadzieję, że mail ten rzucił nieco nowego światła na sprawę wyimaginowanej wojny „konsole vs. pc", która po prostu nie istnieje i nie widzę sensu w dalszym jej poruszaniu.
pozdrawiam
piterekd
PS. Pisałem to już w innym miejscu, ale zrobię i tu: kolejnej seteczki panowie!! :)

↳ Dzięki. Coś mi mówi, że zastosuję się do Twojej propozycji.

KONKRETY SMSem

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

Hej. Czy Kingdom Hearts 2: Final Mix wyszło w Europie? I co z Valkyrie Profile 2: Silmeria, bo czytałem, że mieli ją wydać w PALu w wakacje, tylko coś na razie nic o niej nie słychać. Pozdro

Final Mix + niestety nie ukazał i prawdopodobnie nigdy nie ukaże się w Europie. Szkoda, bo przepadnie okazja, by zagrać w peesdwójkową, trójwymiarową edycję Chain of Memories z GBA, dodawaną na osobnej płycie jako bonus. A palowska Silmeria ma być pokazywana na GC w Lipsku, więc pewnie więcej konkretów podamy w przyszłym numerze.

Witam. Zamówiłem u Was roczną prenumeratę i wiem, że w niektórych numerach były dołączone demówki i z tym wiąże się moje pytanie. Czy jak będą jakieś w przyszłości, to ja też je otrzymam?

Oczywiście. Mało tego, nawet jeśli enplus z płytą będzie kosztować trzy, cztery złocisze więcej, Ty dostaniesz swojego z demkiem nic nie dopłacając. Fajnie mieć prenumeratkę, prawda?

Kumpel z Litwy pokazał ichnią gazetę, w której jest informacja, że EA szykuje się wypuścić własną konsolę, na którą ukazałyby się tylko ich gry. Wiecie coś o tym? Według mnie, to 'stupidyzm'!

Podrzuć kumplowi wskazówki, jak zamówić prenumeratę N+. Może jeszcze nie jest za późno, żeby go uratować.

Po sciognieciu oprogramowania 0.9 na ps 3 sony gierki z ps 2 wkoncu śmigajom warto dla tytuluw kture posiadamy kasola ps 3 jest niezłom wyjepkom dlamnie i kumpli motor sz firot onlain niezle mietas 71 [pisownia jak najbardziej oryginalna]

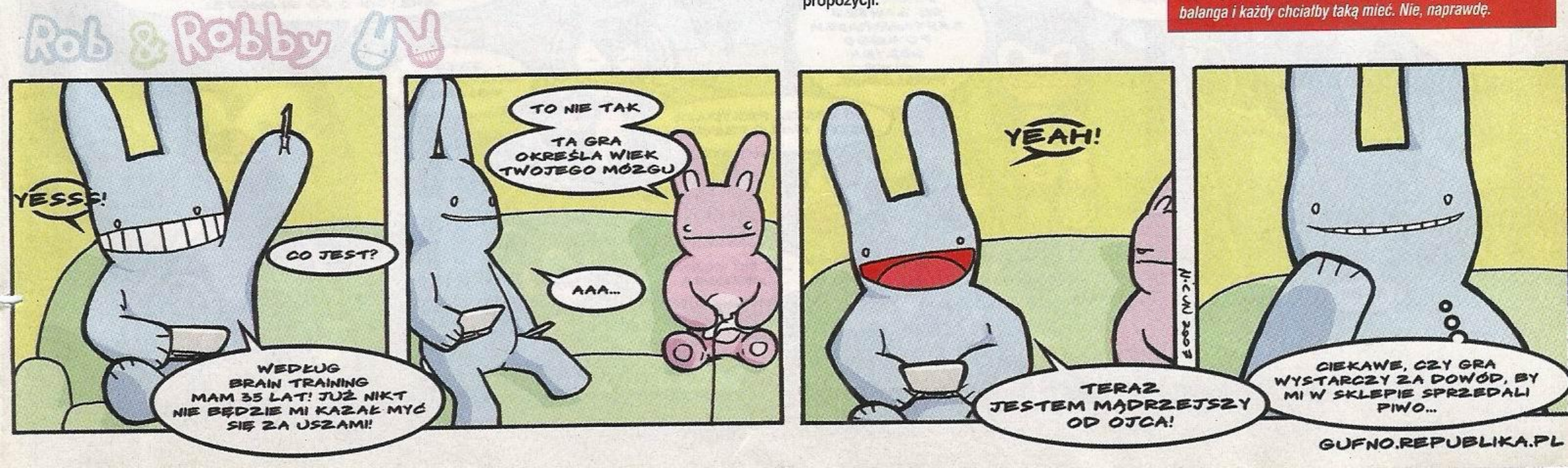
Żomdzisz i dźieliż...

Cholera, uzależniłem się od Was! Powiedzcie mi tylko, czemu każdy numer zaczynam czytać od końca?? xD

Może trzymasz go do góry nogami? Swoją drogą, to niezły patent, bo wtedy FAQ jest na początku pisma, a ja zawsze chciałem, żeby listy wrzucać przed newsy. Co do uzależnienia – dopóki nie oznacza to, że będziesz zasypywał nam skrzynki mailowe tekstami do sprawdzenia (zwanymi też „rzuć okiem w wolnej chwili i powiedz, co mam poprawić żeby lepiej pisać"), pytając na gg codziennie, czy już się nimi zajęliśmy, to wszystko jest jak najbardziej okej. Już my się postaramy, żeby Ci to uzależnienie szybko nie przeszło.

Elo, Gulash. Pamiętam, jak w setnym numerze SS (piękna czarna okładka, na której mam z tysiąc odcisków paluchów znajomych) była wzmianka o Twojej osiemnastce, na której wszyscy się potruli. Czy N+ zrobi kiedyś jakąś imprezę? Możecie otworzyć konto, na które czytelnicy mogliby składać datki na ten cel. Pozdro / perejra

To był pięćdziesiąty numer – „Sikret" do setki nie dobił, więc jak widzisz trzymamy się nieźle i nie potrzebujemy żadnych datków (ale jak koniecznie chcecie, to nie mamy nic przeciwko, zebrane środki przeznaczymy na energizery... No dobra, to naprawdę słaby żart). Po prostu kupujcie nas dalej i polecajcie swoim rodzinom, znajomym, wrogom, no komu tyko się da. Imprezy nie szykujemy, bo nasza praca, to jedna wielka balanga i każdy chciałby taką mieć. Nie, naprawdę.



O KRÓLIKACH DOŚWIADCZALNYCH, ROCKYM, KONSOLACH TRAFIAJĄCYCH POD STRZECHY I CEMENTOWYCH BUTACH...

Grabarz ma jakieś sprawy na rodzinnej wyspie rodu Corleone, a ja, czyli Marcellus, miałem tego farta (lub pecha), że musiałem wskoczyć w jego buty.

Oby tylko nie okazały się cementowe... Tym razem nie będzie więc światłych myśli i zaskakujących porównań, będzie standardowe „marcelowanie", czyli kolejna próba ogarnięcia tego, co dzieje się na rynku gier video. A dzieje się sporo – nawet dla największych gigantów, prekursorów nowych technologii i trendsetterów, świat zmienia się zbyt szybko. Boleśnie przekonało się o tym Sony, Microsoft również dostał po łapkach i tylko Nintendo, ze swoim teoretycznie przedpotopowym podejściem, utrafiło w gusta odbiorców.

Okazuje się bowiem, że nie wszyscy pragną nieograniczonego wyścigu graficznych, fabularnych i „kustomizacyjnych" (za przeproszeniem) zbrojeń – większość chce się po prostu dobrze bawić i wali ich równo, czy co miesiąc dostaną cztery nowe gry po 20 godzin każda. Bo kto niby ma na nie czas? Tylko hardcore'owcy, a tych, jak wynika z badań, jest procentowo bardzo niewielu, dodatkowo wcale nie są wymarzonymi ludźmi do tego, by głosić dobrą nowinę – zdecydowanie za często ich „hardkorowość" jest powodem do niczym nieuzasadnionej dumy, więc wszystkich nowicjuszy traktują obcesowo, bezceremonialnie wyzywając ich od noobów i lamerów oprócz tego zajmując się udowadnianiem wyższości świąt Bożego Narodzenia nad Wielkanocą, czyli jednej gry nad drugą. Polecam w tej kwestii obejrzenie Clerks 2 i sceny starcia maniaków Władcy Pierścieni z fanem Gwiezdnych Wojen...

A skoro już padło słowo wojna, to znów wejdę na grząski grunt tej tak zwanej Konsolowej. It ain't over till it's over, jak to powiedziałby Rocky Balboa – nadal nie mamy zwycięzcy, bo jest po prostu za wcześnie na jego ogłoszenie. Wii sprawiło się nad wyraz dzielnie w niecałe dziesięć miesięcy wyrównując wynik X360, któremu przekroczenie 10 milionów sprzedanych konsol zajęło prawie dwa razy więcej czasu. Ba, Wii kilkukrotnie przeskoczyło w prędkości sprzedaży PS2! Jeżeli utrzyma takie tempo i dołoży do niego zwyczajowe świąteczne zwyżki, to ma szansę stać się najpopularniejszą konsolą wszech czasów w rekordowo krótkim czasie. O ile nie zwolni oczywiście. Na co się wcale nie zanosi.

Z kolei w Microsofcie mają, niewielkie bo niewielkie, ale powody do niepokoju – sprzedaż X360 ostatnio nieco wyhamowała i stąd obniżka cen wszystkich wersji konsoli (nareszcie!), zaś przed nimi okres, który zadecyduje o być albo nie być tej konsoli na rynku – jeżeli Bioshock do spółki z Halo 3 nie pchną ostro sprzedaży, to nie wiadomo, czy cokolwiek będzie w stanie to uczynić. I to z przyczyn nie do końca związanych z samą konsolą, czy też fajnością gier na nią.

W Sony na razie spokój – PS3 sprzedaje się w tempie X360 i... PS2: poziom czterech (circa) milionów opchniętych konsol osiągnęło w bardzo podobnym czasie około 40 tygodni na rynku. PS3 nadal ma czas na rozpędzenie się, oczywiście jeżeli za wyznacznik przyjąć postępy sprzedaży PS2. Podobnie, jak w przypadku X360, najważniejsza będzie więc trzecia (licząc razem z premierową) Gwiazdka obecności konsoli na rynku. Czyli przyszłoroczna. Do tego czasu sprzęt rozwinie skrzydła i stanieje, programiści nauczą się nowych sztuczek, na rynku pojawią się dopracowane gry trzeciej generacji, a ludzie oswoją się już z nową konsolą oraz być może będą już mieli odpowiednie telewizory... Może się też okazać, że PS3 nie przyspieszy z tego samego powodu, co X360. Jakiego?

IT AIN'T OVER TILL IT'S OVER, JAK TO POWIEDZIAŁBY ROCKY BALBOA – NADAL NIE MAMY ZWYCIĘZCY...

Zastanówcie się na czym konsole zbudowały swą rozrywkową potęgę. Oczywiście na powszechności urządzenia, do którego mogły zostać podłączone – zwykłego, poczciwego telewizora. Można było kupić konsolę i od razu po przyjściu do domu cieszyć się jej możliwościami bez ponoszenia żadnych dodatkowych kosztów oraz rozeznania w terminach typu HDMI, component, czy DVI. A teraz do takiego PS3 należałoby kupić sprzęt full HD, którego cena równa się mniej więcej trzem naszym średnim krajowym. W sumie – mniej więcej czteromiesięczne zarobki! Rację miał więc Kutaragi mówiąc, że trzeba będzie więcej pracować...

Im dłużej o tym myślę, tym bardziej wychodzi mi na to, że wyścig konsolowych zbrojeń został niepotrzebnie przyspieszony – konsole HD pojawiły się na rynku o przynajmniej dwa/trzy lata za wcześnie. Dlaczego? Ano dlatego, że telewizja HD, a co za tym idzie, przystosowany do jej odbioru sprzęt, stanie się standardem w USA, czyli na największym rynku świata, dopiero około 2010 roku. W Unii nie wiadomo kiedy. Do tego czasu graficzne cuda generowane przez konsole next-gen pozostaną niedostępne dla WIĘKSZOŚCI użytkowników na świecie, bo choć sprzedaż takich odbiorników systematycznie wzrasta, to i tak nadal sprzęt, choćby HD ready, jest mocno niszowy. Zwłaszcza w Europie. Tak więc dopiero, gdy wszystkie stacje telewizyjne będą zmuszone nadawać programy w wysokiej rozdzielczości, a w 90 procentach domostw pojawią się odpowiednie odbiorniki, będzie można spokojnie powiedzieć, że konsole HD mają szansę trafić pod strzechy. W tym momencie może się jednak okazać, że tam od dawna siedzi sobie Wii, bo Nintendo, choć słabsze pod względem finansowym (a może właśnie dlatego) nie dało się wciągnąć w robienie technofilskich zabawek i nie zmusiło graczy do bycia pionierami, a może i królikami doświadczalnymi, nowej i drogiej technologii HD.

„Inna droga" może jeszcze okazać się tą jedynie słuszną, a Ninty powrócić na tron, z którego zostało zrzucone przeszło dekadę temu. A wtedy, jestem tego pewny, znajdą się w ich ofercie pozycje także dla tych bardziej wymagających graczy.

■■ Marcellus

www.playstation.pl

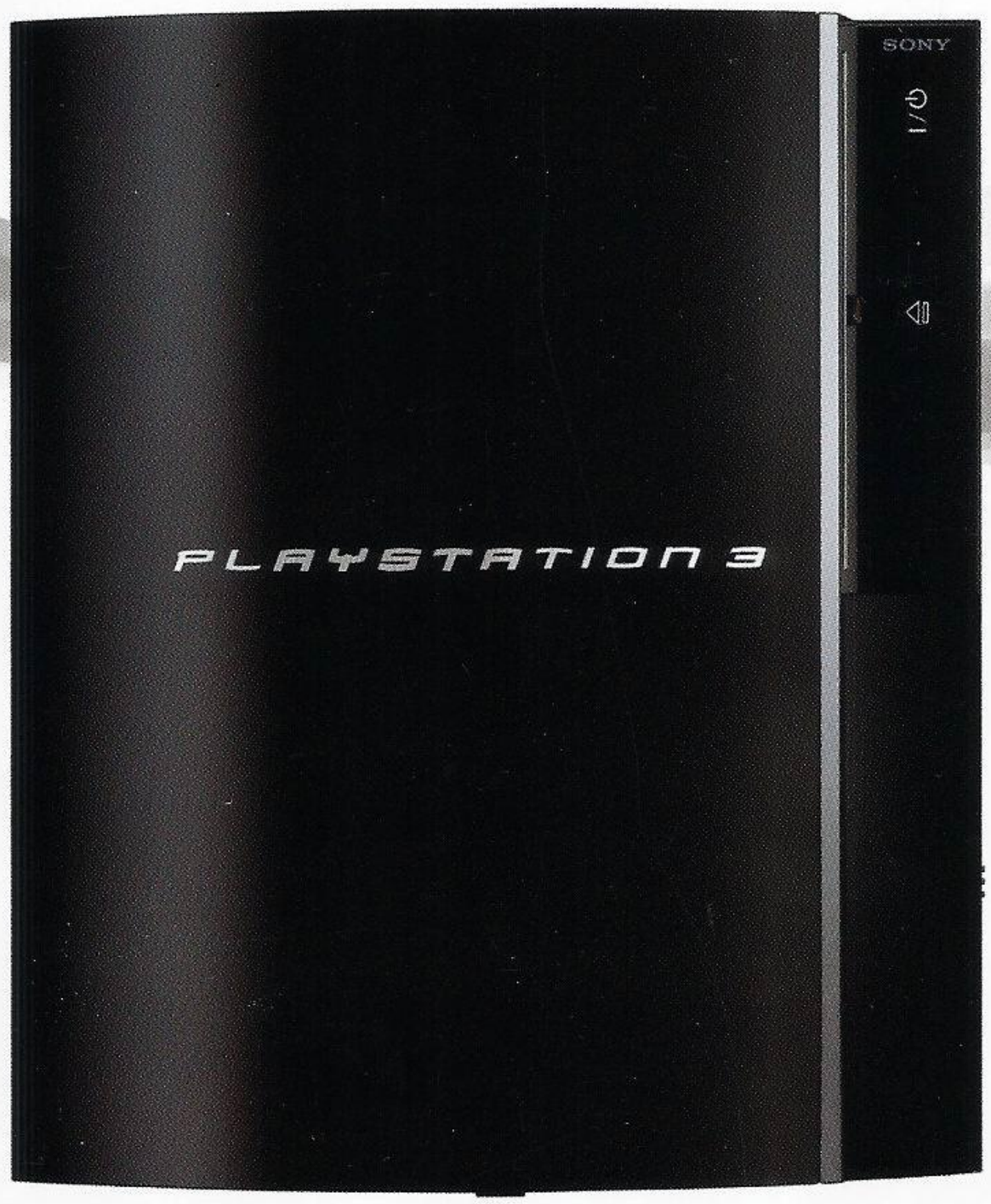
Blu-ray Disc™

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

OFERTA SPECJALNA

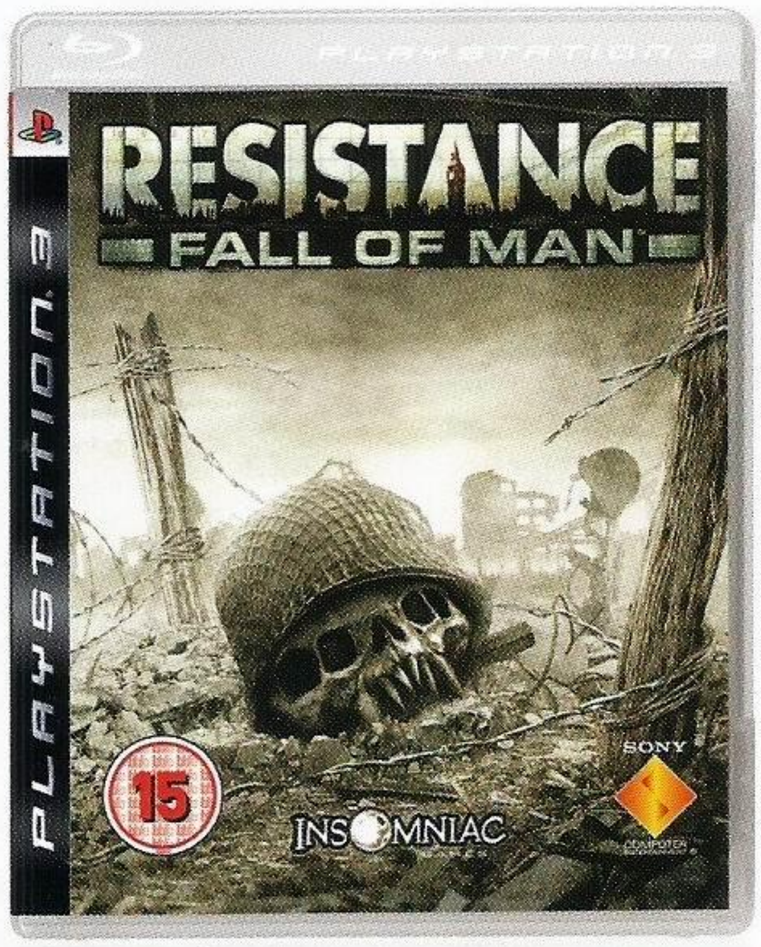
STARTER PACK

2399 ZŁ*



ZESTAW ZAWIERA: PLAYSTATION 3 + MOTORSTORM + RESISTANCE: FALL OF MAN + 2 × kontroler SIXAXIS

+



W SKLEPACH OD SIERPNIA 2007!

This is living

PLAYSTATION 3

* SUGEROWANA CENA DETALICZNA

"PS3" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a registered trademark of Sony Corporation. "This is Living" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe.
"Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All trademarks, artwork and associated imagery are trademarks, registered trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights reserved.

16+
www.pegi.info

POPRZEZ ZEMSTĘ
OSIĄGNIESZ ODKUPIENIE

Twój klan był szykanowany przez pokolenia, a Twój ojciec został porwany.
Twoją jedyną nadzieją, jest przerażająca broń zesłana z niebios.
Czy wykorzystasz jej przeklętą moc przeciwko krwawemu władcy i jego armii?
Czy zapanujesz nad swoim przeznaczeniem i poprowadzisz swoich braci ku zbawieniu?
Albo czy pozwolisz by pochłonęła Cię zemsta, zanim zrobi to Niebiański Miecz?

www.playstation.pl

This is living

PLAYSTATION 3

"PS3" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Heavenly Sword™ ©2006-2007 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
Published by Sony Computer Entertainment Inc. Developed by Ninja Theory Ltd. Heavenly Sword is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe.